Edição de Colecionador

4 CAPAS DIFERENTES

Escolha a sua nas bancas

Capa 1 de 4

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM — ZIFF DAVIS MEDIA — AUTHORIZED PUBLISHER

Direto de Los Angeles

E3

Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden • The Gateway • Metal Gear: Substance • Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em uma avaliação exclusiva

GameCube: SUPER MARIO SUNSHINE

REVIEWS

- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)

PREVIEWS

- Unreal 2 (PC)
- Worms World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

julho de 2002

7 898009 502455

#4

R$6,50

Edição de Colecionador

4 CAPAS DIFERENTES

Escolha a sua nas bancas

CAPA 2 de 4

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM — ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER

Direto de Los Angeles

E3

Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden • The Gateway • Metal Gear: Substance • Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em uma avaliação exclusiva

REVIEWS

- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)

PREVIEWS

- Unreal 2 (PC)
- Wario World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

Julho de 2002

7 898009 602465

#4

R$6,50

Edição de Colecionador

4 CAPAS DIFERENTES

Escolha a sua nas bancas

CAPA 3 de 4

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER

CONRAD EDITORA

Direto de Los Angeles

E3 Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden • The Gateway • Metal Gear: Substance • Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em uma avaliação exclusiva

Playstation 2:
DEVIL MAY CRY 2

REVIEWS
- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)

PREVIEWS
- Unreal 2 (PC)
- Wario World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

julho de 2002

7 898009 602485

#4

R$6,50

Edição de Colecionador

4 CAPAS DIFERENTES

Escolha a sua nas bancas

CAPA 4 de 4

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM | ZIFF DAVIS MEDIA

CONSULTA ESTÚDIA

Direto de Los Angeles

E3 Sensacional

Shinobi • Resident Evil 0 • Ninja Gaiden
The Gateway • Metal Gear: Substance
Mario Party 4 • Warcraft III • The Sims Online

A maior feira de games do mundo em mais de 40 páginas

Detonamos

Medal of Honor: Frontline

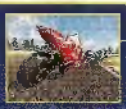
Não se perca no campo de batalha

Testamos

Neverwinter Nights

O melhor RPG da E3 em uma avaliação exclusiva

PC:
DOOM III



REVIEWS
- Moto GP (Xbox)
- Digimon World 3 (PSOne)
- Global Operations (PC)
- Virtua Striker 2002 (GC)

PREVIEWS
- Unreal 2 (PC)
- Wario World (GC)
- The Mark of Kri (PS2)
- Dead to Rights (Xbox)

julho de 2002

7 898009 602485

#4

R$6,50

supere todas as expectativas alcance suas metas detone todos os

GAME OVER
NEM PENSAR

SharkLight Survival Set

All-In-One FunPak

Booster Kit

Videogame Enhancer

SuperPad para GameCube

Stormchaser

Controle Remoto Master sem fio para DVD

Dual Impact 2

Mobile Monitor

GameShark2 para PlayStation 2

Cabo para Game Cube

Flash Memory Cartera GameCube

SharkLight

não importa onde, voce joga em qualquer

acessórios para todos os consoles para você enfrentar

Formas de Pagamento:

em até 6X - Aceitamos todos os cartões de crédito

obstáculos atinja seus adversários e seja o vencedor

você é o numero 1

o resto corre para tentar chegar junto

Flash Memory 8mb

PowerPad

Cabo S-Video/AV

Playpass

Playtune Link Cable

Mobile Monitor

Mobile Monitor para Game Cube

AC Adaptor

Light Magnifier

GlowGuard

Dolby® Digital Speaker System

Playtune X4 Link Cable

Todos os jogos para PlayStation PSOne PlayStation 2

Todos os jogos para Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance

Todos os jogos para X-Box

Lugar do mundo

qualquer um em qualquer lugar

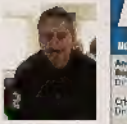
Sabemos o quão é grande São Paulo e mobilidade. Desde hoje levamos o Brasil até você.

NC games

11 6236-1157

EDITORIAL

A E3 como você nunca viu



Todo ano é a mesma coisa. O mês de maio vai chegando, e fica cada vez mais comum ouvirmos a sigla mágica: E3. Electronic Entertainment Expo. A feira anual na qual as produtoras mostram seus segredos e as grandes companhias revelam seus atos para os próximos meses. Surpresas são comuns. Já virou tradição a feira mostrar alguma coisa que ninguém esperava. Em 2002 a coisa não foi diferente. Sony, Nintendo e Microsoft não perderam a chance de trocar farpas, e dias antes do início da feira, os preços dos consoles das três empresas despencaram, mostrando que ninguém está de brincadeira. E no meio de toda essa briga, quem acabou roubando mesmo a cena na E3 foi o PC. Claro, o GameCube tinha os gigantes Mario, Zelda e Metroid. O PS2 trouxe um novo *Devil May Cry*, revitalizou *Shinobi* e aposta no violento *The Gateway*. O Xbox mostrou a inovação de *Blinx*, colocou *Solid Snake* andando de skate (é sério!) e decolou *Panzer Dragoon Orta*. Mas para cada grande game mostrado para os consoles, alguma surpresa surgia nos PCs, roubando a atenção de todos. *Doom III* precisou de apenas um pequeno vídeo para se tornar o maior jogo do evento. *Neverwinter Nights* desbancou outros RPGs esperadíssimos e *Age of Mythology* deixou os fãs de *Age of Empires* de boca aberta. Isso sem mencionar *Sim City 4*, *The Sims Online*, *Monix RPG*, *Soldier of Fortune II*, *Command & Conquer Generals*... uma lista gigante, recheada de grandes jogos e grandes promessas. Claro que estávamos lá para ver tudo isso, e mostramos agora para você. São mais de 40 páginas com imagens, entrevistas e impressões, na maior cobertura já feita por uma revista no Brasil. Afinal, com um evento tão especial, nossa edição não poderia ser menos especial. Gostou da capa? E da outra capa? Ou da outra? Era tanta coisa bacana pra destacar que não tivemos opção: lizemos quatro capas diferentes, uma para cada console. Escolha a sua, ou colecione todas...

Renato Vilegas
renato@egmbrasil.com.br

EGM Electronic Gaming Monthly Ziff Davis Media

Número 4 - Julho de 2002 www.egmbrasil.com.br

André Forastieri
Diretor de Conteúdo
Diretoria Editorial

Cristiana Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

REDAÇÃO
Renato Vilegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacon
Redator

Andrea Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Adriano Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Gisele Wakamatsu
Internet

Colaboradores:
Augusto Oliveri, Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fábio Michelini, Jonathan Dudlak, Eric Araki, Ronny Marinoto, Otavio Costa, Gerente de Publicidade, Vitor Hugo Teixeira, Eduardo Trivella, Ricardo Nascimento (tradução e revisão), Sid, Alexandre Nobre Oliveira de Lima), Rodrigo Pereira, Ed da Silva Rodrigues (Blastmaster)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo Financeiro

Otavio Costa
Gerente de Serviços

Maria Sá Pelegrini
Gerente Financeiro Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Jessika Carvalho
Patricia Durante
Rene (11) 3645 6182

COMERCIAL
Ivo Sousa
Coordenador de Marketing

Luciane Rechiuchi
Coordenadora de Publicidade

Vania Rivas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecida Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição de número 4 - julho de 2002 é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
EGM no Brasil:
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Venceslau Brás, 265 - Fundos
CEP: 01016-904
São Paulo - SP
Tel.: (11) 3104 6000
Fax: (11) 3104 6078
www.conradeditora.com.br
assinaturas@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3257 3223
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Distribuição: Dinap
Impressão: Prol

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, comercializada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, NY. Os títulos editoriais considerados na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly e marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Nossa equipe

Odair Braz Junior
O Junior ainda está se recuperando da E3. Afinal, de contas é estafante ser obrigado a encarar uma fest... kkkk... diga, reunião atrás de outra...

Pablo Miyazawa
Pablo voltou da E3 cheio de sorrisos, pois teria se tornado um dos poucos mortais a já ter jogado o novo Metroid. E o novo Zelda. E o novo... caramba, que inveja!

Ronny Marinoto
Ronny agora é um homem sério: amarrou seus trapos e está de partida para curtir umas férias ao lado de Sra. Marinoto. Ela não sabe, mas o GBA está na bagagem.

Augusto Oliveri
Ainda sem acreditar que foi obrigado a assistir uns Copa do Mundo inteiro sem jogos da Holanda, o Augusto continua apanhando no *Winning Eleven*... vai melhorando, rapaz...

Fabio Santana
Ainda em sua disputa particular de Virtua Fighter 4 com o Eric, este irrita o Fabião se dedicou a games de PC. Gostou tanto que até comprou uma placa de vídeo nova.

Eric Araki
Sim, ele é o Hércules Chinês. E o cara quase entrou em colapso quando soube que nossa cópia de Neverwinter Nights estava chegando. "Cadê, cadê, cadê? Quero jogaaaar!"

Fabio Michelini
Nosso colunador oficial este mês colocou sua fama e partiu para a front em Medal of Honor: Frontline. Achou fácil... mês que vem a gente arruma um desafio maior pra ele.

Ayala Jr.
"Cadê a pizza? Tô com fome!" Podemos garantir uma coisa pra vocês: trabalhar até mais tarde com o Ayala exige um bom suprimento de provisões...

Luiz Gustavo Bacon
O fechamento insano desta edição deixou o Gustavo meio sem rumo. Afinal, eram páginas e páginas para serem feitas todo dia, mas o cara mandou bem.

Dan "Shoe" Hsu
O chefão da EGM americana era todo elogios para a edição brasileira, que disse ser a melhor licenciada que já viu por aí. Que é isso, Shoe... a gente faz o que pode.

Che Chou
Dizem que o Che ficou a maior parte da feira perseguindo os soldados americanos que estavam por lá. Parece que queria trair umas dívidas sobre Counter-Strike.

James Mielke
A maior surpresa que tivemos na E3 não foi nenhum jogo. foi Milkman falando em português. O cara trazia hoje em dia restaurante brasileiro, e suas marmitas eram saborosas.

Alyssa Milano
Isso bem, ela (finalmente) não trabalha aqui com a gente... mas think an opportunity sobrando aqui, estávamos com essa foto em mãos e pensamos: ela bonita, por que não?

A equipe americana

Crispin Boyer, Che Chou, Jonathan Dudlak, Dan "Shoe" Hsu, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Dean Hager, Craig Kujura, Dan Leahy, Shane Bettenhausen, Peter Felenk, John Ricciardi

ÍNDICE Julho 2002 Edição 084

Seções

Editorial 04

Start 08

A essa altura você deve ter assistido ao filme do Aranha umas quinhentas vezes e terminado o jogo outras tantas... quer saber o que os produtores acham sobre o game? E por acaso alguém já se perguntou se games são uma forma de arte?

Quartermann 15

Previews 18

Em uma seção mais do que especial, este mês mostramos tudo o que rolou na E3, a maior feira de games do mundo. São mais de 40 páginas com dezenas de jogos para todos os consoles, com imagens e informações exclusivas.

Reviews 66

Como já é de costume, ficamos com bolhas nos dedos de tanto jogar este mês. Mas sacrifícios são válidos para trazer as mais completas análises e avaliações dos games mais quentes do mercado. Veja o que você deverá estar jogando neste exato momento.

Dicas 76

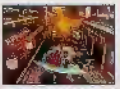
Game Over 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

- Playstation 2
- GameCube
- Xbox
- Dreamcast
- Playstation
- Game Boy Advance
- Game Boy Color
- PC

Destaques

A Electronic Entertainment Expo já terminou, mas falamos dela está apenas começando. Não economizamos espaço e trazemos para você a maior cobertura já feita por uma revista no Brasil. Pode contar: são mais de 40 páginas com entrevistas, primeiras impressões, números, imagens inéditas e revelações exclusivas que você só encontra aqui. A festa começa na pág. 18.



PLAYSTATION 2

A Sony não foi modesta e clama vitória na guerra dos consoles. A partir da pág. 20, você confere o que o Playstation 2 trouxe para a E3.

GAMECUBE

A Nintendo aposta em seus gigantes, e ataca pesado com Mario, Metroid, Zelda e StarFox. Na pág. 32 conheça o ataque das superfornecidas.

XBOX

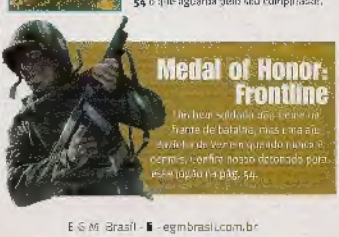
O filho do Bill Gates investe forte na internet, e mostra belos planos online. Corra para a pág. 42 e descubra o que Solid Snake está fazendo com um skate.

GBA

O pequeno notável da Nintendo não se intimidou, e esteve presente em todos os pavilhões da feira. Veja na pág. 52 como Pokémon não faz tanta falta.

PC

As maiores surpresas da E3 ficaram mesmo reservadas para o bom e velho PC. Não perca tempo e confira a partir de pág. 54 o que aguarda pelo seu computador.



Diretório de Jogos

44	2Xtreme
58	3D Ultra Pinball: Thrillride
58	4x4 Evolution
58	4x4 Evolution 2
58	4x4 Evolution GT
58	4x4 Evolution Spec Ops
58	4x4 Evolution Spec Ops 2
58	4x4 Evolution Spec Ops: Stealth Patrol
58	4x4 Evolution: Desert Storm
58	4x4 Evolution: Mudbox
58	4x4 Evolution: Off-Road Racing
58	4x4 Evolution: Trucks
58	4x4 Evolution: Trucks 2
58	4x4 Evolution: Trucks 3
58	4x4 Evolution: Trucks 4
58	4x4 Evolution: Trucks 5
58	4x4 Evolution: Trucks 6
58	4x4 Evolution: Trucks 7
58	4x4 Evolution: Trucks 8
58	4x4 Evolution: Trucks 9
58	4x4 Evolution: Trucks 10
58	4x4 Evolution: Trucks 11
58	4x4 Evolution: Trucks 12
58	4x4 Evolution: Trucks 13
58	4x4 Evolution: Trucks 14
58	4x4 Evolution: Trucks 15
58	4x4 Evolution: Trucks 16
58	4x4 Evolution: Trucks 17
58	4x4 Evolution: Trucks 18
58	4x4 Evolution: Trucks 19
58	4x4 Evolution: Trucks 20
58	4x4 Evolution: Trucks 21
58	4x4 Evolution: Trucks 22
58	4x4 Evolution: Trucks 23
58	4x4 Evolution: Trucks 24
58	4x4 Evolution: Trucks 25
58	4x4 Evolution: Trucks 26
58	4x4 Evolution: Trucks 27
58	4x4 Evolution: Trucks 28
58	4x4 Evolution: Trucks 29
58	4x4 Evolution: Trucks 30
58	4x4 Evolution: Trucks 31
58	4x4 Evolution: Trucks 32
58	4x4 Evolution: Trucks 33
58	4x4 Evolution: Trucks 34
58	4x4 Evolution: Trucks 35
58	4x4 Evolution: Trucks 36
58	4x4 Evolution: Trucks 37
58	4x4 Evolution: Trucks 38
58	4x4 Evolution: Trucks 39
58	4x4 Evolution: Trucks 40
58	4x4 Evolution: Trucks 41
58	4x4 Evolution: Trucks 42
58	4x4 Evolution: Trucks 43
58	4x4 Evolution: Trucks 44
58	4x4 Evolution: Trucks 45
58	4x4 Evolution: Trucks 46
58	4x4 Evolution: Trucks 47
58	4x4 Evolution: Trucks 48
58	4x4 Evolution: Trucks 49
58	4x4 Evolution: Trucks 50
58	4x4 Evolution: Trucks 51
58	4x4 Evolution: Trucks 52
58	4x4 Evolution: Trucks 53
58	4x4 Evolution: Trucks 54
58	4x4 Evolution: Trucks 55
58	4x4 Evolution: Trucks 56
58	4x4 Evolution: Trucks 57
58	4x4 Evolution: Trucks 58
58	4x4 Evolution: Trucks 59
58	4x4 Evolution: Trucks 60
58	4x4 Evolution: Trucks 61
58	4x4 Evolution: Trucks 62
58	4x4 Evolution: Trucks 63
58	4x4 Evolution: Trucks 64
58	4x4 Evolution: Trucks 65
58	4x4 Evolution: Trucks 66
58	4x4 Evolution: Trucks 67
58	4x4 Evolution: Trucks 68
58	4x4 Evolution: Trucks 69
58	4x4 Evolution: Trucks 70
58	4x4 Evolution: Trucks 71
58	4x4 Evolution: Trucks 72
58	4x4 Evolution: Trucks 73
58	4x4 Evolution: Trucks 74
58	4x4 Evolution: Trucks 75
58	4x4 Evolution: Trucks 76
58	4x4 Evolution: Trucks 77
58	4x4 Evolution: Trucks 78
58	4x4 Evolution: Trucks 79
58	4x4 Evolution: Trucks 80
58	4x4 Evolution: Trucks 81
58	4x4 Evolution: Trucks 82
58	4x4 Evolution: Trucks 83
58	4x4 Evolution: Trucks 84
58	4x4 Evolution: Trucks 85
58	4x4 Evolution: Trucks 86
58	4x4 Evolution: Trucks 87
58	4x4 Evolution: Trucks 88
58	4x4 Evolution: Trucks 89
58	4x4 Evolution: Trucks 90
58	4x4 Evolution: Trucks 91
58	4x4 Evolution: Trucks 92
58	4x4 Evolution: Trucks 93
58	4x4 Evolution: Trucks 94
58	4x4 Evolution: Trucks 95
58	4x4 Evolution: Trucks 96
58	4x4 Evolution: Trucks 97
58	4x4 Evolution: Trucks 98
58	4x4 Evolution: Trucks 99
58	4x4 Evolution: Trucks 100

EGMail

CARTA DO MÊS

O futuro está Online?

Primeiramente, queria elogiar a revista que está cumprindo seu papel com méritos, meus parabéns! Mas o motivo pelo qual escrevo (e olha que tenho 25 anos, sendo uns 12 de games...) é a primeira vez que escrevo para uma revista) foi a matéria sobre os consoles Online. Acredito que isso será o grande lance dos games, sempre joguei sozinho, e posso dizer que esse novo espaço que está sendo criado irá preencher uma lacuna na vida dos jogadores. Só desejo que os jogos não se limitem a games de tiro em primeira pessoa como o próprio SOCOM, ou os Counter-Strike da vida. Mais gêneros devem ser abrangidos. Também acredito, assim como a Nintendo, que ainda não será nessa geração 128-bit o "boom" do Online, mas como proprietário de um GC, espero com ansiedade a divulgação dos planos da Nintendo a respeito. Um grande abraço e até o mês que vem!

Ricardo F. dos Santos
Osasco – São Paulo

Ricardo, pelo que pudemos comprovar na E3, realmente não será agora que a jogatina Online irá explodir. Talvez o "boom" a que você se refere ainda aconteça nos consoles de 128-bit, mas tanto a Nintendo, quanto a Sony e a Microsoft ainda estão bem cuidadosas a respeito de suas estratégias Online, e clientes de que a coisa só vai pegar mesmo no futuro. Quanto à variedade de gêneros, pode ficar tranquilo. A E3 comprovou que os títulos Online não irão se limitar a tiro em primeira pessoa e RPGs. Todos os consoles deverão receber lançamentos bem variados para sua biblioteca Online.

GBA a bordo

Na EGM Brasil nº 3, vi um artigo comentando que a luz de teto de um Boeing 777 é ótima para iluminar o GBA. Ocorre que na última viagem que fiz para os EUA, meu pai levou meu GBA a bordo, mas não me deixaram jogar. O folheto do avião até mostrava que videogames não eram permitidos. Essa proibição é somente para aviões brasileiros? O mais interessante é que laptops são permitidos, desde que você não use o CD-rom. Aí eu pergunto, qual é a diferença entre o processador do GBA e o de um laptop em termos de uma hipotética influência nos instrumentos de navegação da aeronave? Isso parece discriminação não é?

Abraços e parabéns pela ótima revista!

Luiz Felipe Macle
Rio de Janeiro – RJ

Realmente, não é permitido mais o uso de consoles portáteis em aviões. Para nós, é pura frescura, mas não sabemos ao certo se realmente pode atrapalhar os instrumentos de navegação. E isso não é apenas no Brasil, não: aeronaves de outros países não estão mais permitindo que passemos nossa tempo curtindo um joguinho. Fazer o que, não é?

DigiPen brazuca

Gostaria de avisar a todos os gamemaníacos do Brasil e aos leitores da EGM que logo teremos a possibilidade de fazer uma faculdade de games. A universidade Anhembi-Morumbi, de São Paulo, está planejando oferecer um curso de Design e Planejamento de Games. Vamos torcer para que isso venha a se realizar!

Luis Franco de Campos Pinto
São Paulo – SP

Realmente, essa é uma excelente notícia! Vamos torcer para que o curso realmente seja criado, assim que tivermos novas informações a respeito, contaremos aqui.

Quero mais Xbox!

Oi pessoal da EGM Brasil. Gostaria de parabenizá-los pela revista, está ótima em todos os aspectos. Só tenho ressalvas quanto ao espaço dedicado ao Xbox. Porque não trazer mais reviews e previews como vocês fazem para os outros consoles (principalmente para o PS2). Gostaria muito que vocês dedicassem maior espaço da revista ao console da Microsoft.

Alber Bessa
Via e-mail

Alber, sempre dedicamos um bom espaço para cada um dos consoles que cobrimos, mas sempre tem gente reclamando que poderia ter mais coisas desse ou daquele. Tentamos sempre mostrar, da melhor maneira possível, tudo o que há de mais interessante para todas as plataformas. No caso específico do Xbox, nesta edição você não tem do que reclamar: são mais de dez páginas dedicadas ao console da Microsoft, além de trazermos Panzer Dragoon Orta em uma de nossas quatro capas especiais.

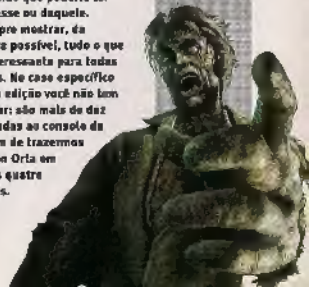
CURTAS

Snake no PS2 e...
A vem aí mais um jogo Metal Gear Solid: Substance só será lançado para Xbox e PC? Esse novo vem com novos personagens jogáveis?
Rafael Gil
Alfenas – MG
Via e-mail

Não, Solid Snake também estará fazendo suas manobras de skate no Playstation 2, mas o jogo sairá primeiro para Xbox. Quer saber mais? Pule para a página 44.

...Resident Evil no PS2
Gostaria de saber se está rolando algo concreto de exclusividade da Nintendo com um Especial para a série Resident Evil... Se não, os novos jogos da série serão lançados para o PS2?
Ricardo Simoni
Via e-mail

Ricardo, os zumbis ficarão no GameCube ainda por um bom tempo. Os novos jogos da série (RE 0 e RE 4) serão realmente exclusivos para o console da Nintendo, e não devem ser lançados para o PS2.



Escreva para a EGM Brasil:

EGMail
Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01534-030
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivos de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todos os cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

Cadê a E3?

Por que que vocês não fizeram a matéria sobre a E3 na EGM Brasil de junho se o evento ocorreu em maio?

Lucas L. Teixeira
Via e-mail

Porque não deu tempo, Lucas. A feira terminou no dia 24 de maio, e nessa data, a edição de junho já estava pronta, sendo impressa para poder chegar às bancas no início do mês de junho. Mas confesse que a espera valeu a pena: dedicamos praticamente esta edição inteira à cobertura da feira. Preferimos para esperar um pouquinho mais lhes mostrar o serviço completo para vocês. Corra para a página 18 e comprove.

Game na TV

Eu queria dizer a todos que curtem videogames que há um programa na televisão sobre jogos. É o RE 7, e passa todo domingo às 10h45, com reprise às 6h de segunda-feira, na TV-5, canal 87 da SKY. Quem tem Directv também pode conferir. É todo em francês, mas quem se importa? Bem que poderia existir um programa assim na TV brasileira.

Orlando C. Holovati Junior
Araçuaí – PR

Também assistimos, e gostamos bastante. Realmente a televisão brasileira (principalmente os canais abertos) poderiam ter um programa falando de videogames, com já existiram alguns no passado. Temos certeza que daria uma audiência bacana. A equipe da EGM pelo menos, assistiria sempre.

Deixem o Link em paz!

Eu quero esclarecer algumas coisas sobre o novo Zelda. Já estou cansado desses carinhas xingando o Miyamoto, isso é sinal de que não conhecem seu trabalho. Eu já entendi a mudança radical que ele está fazendo no jogo, é para evitar que fique repetitivo demais. Se usasse o mesmo visual, o personagem não seria valorizado, e a história (a alma do game) não valeria de nada. Vejam as antigas versões, todas eram inovadoras e cheias de surpresas, por isso Zelda tem tanto valor hoje. O visual é a única coisa que importa em um game? É preciso gostar de tudo um pouco, do visual, da jogabilidade, da história e do replay. Aposto que depois que o game sair, vai ter muita gente se ajoelhando para pedir desculpas ao Miyamoto.

Michel Diego da Silva
Belo Horizonte – MG

A gente também aposta, Michel, principalmente depois de termos testado o game na E3. O visual do novo Zelda pode realmente chocar um pouco, principalmente porque todos esperavam algo mais realista. Mas Miyamoto não dá ponto sem nó, e mesmo com Link parecendo uma Menina Superpoderosa, o novo Zelda conquistou a todos, e foi eleito por muitos o melhor game da feira.

ATENÇÃO

PROMOÇÃO MICROSOFT

Na revista EGM nº 3, a promoção Microsoft informa em seu regulamento que a data do sorteio será dia 15/06. A DATA CORRETA DO SORTEIO É DIA 15/07, E SERÃO ACEITAS AS RESPOSTAS QUE CHEGAREM ATÉ O DIA 10/07. O resultado da promoção estará no site www.egmbrasil.com.br no dia 16/07, e na próxima edição da revista.

Férias + Nintendo = FAST SHOP

129,00
5X 25,80 s/ juros

129,00
5X 25,80 s/ juros

129,00
5X 25,80 s/ juros

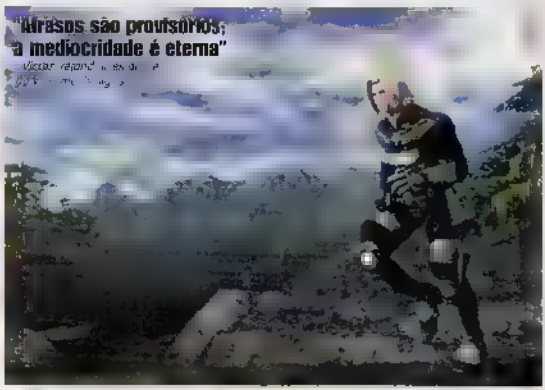
129,00
5X 25,80 s/ juros

FAST SHOP
Shoppings: ABC- Santo André • Anália Franco • Aricanduva • Center Norte • Ibirapuera • Iguatemi • Interlagos • Internacional Shopping Guarulhos • Lar Center • Market Place • Pátio Higienópolis • Paulista • Plaza Sul • West Plaza • Iguatemi Campinas • Loja Av. Zaki Narchi, 1650 - Santana • Televendas: de 2ª a 6ª, das 9 às 19h. Domingo, das 9 às 15h.
www.fastshop.com.br
televendas: (11) 6971-5755

Conectou? Não? Pois é...

O lançamento e os problemas do primeiro Final Fantasy Online

Se existe um ponto capaz de derrubar a imagem pública de qualquer softhouse, é ser escolhida para dizer o que não funciona como o desejado. A marcada da vez foi o lançamento prematuro de mais um *Final Fantasy*. O game permitia o envio de mensagens de texto para outros jogadores. Porém, depois de alguns meses, o game se manteve em fase de testes e alguns problemas foram corrigidos, e novos removidos – é sistemas melhoram os níveis de experiência das personagens e o mundo ganha detalhes. Tudo pronto para o lançamento tão esperado, certo? Infelizmente, não. Após dez meses batendo a marca de onze mesas de RPG e vários meses de espera, a Square cometeu erros cíclicos de uma empresa de fundo de quintal. Primeiramente, subestimou o número de jogadores ao investir nesse mundo, deixando seus servidores despreparados para o volume massivo de acessos. Resultado: devido ao número de acessos, os servidores caíram no segundo dia permanecendo assim por mais de sete horas.



Essa foi apenas a ponta do iceberg. Ao fim da primeira semana de lançamento, milhares de reclamações apareceram porque [illegible] chegaram com números de registro incorretos o que, por si só, já impedia que [illegible] Além disso, [illegible] ficavam [illegible] durante o processo de registro. Online mesmo, um número válido deixava de funcionar. A Square publicou uma nota em todos os jornais de grande circulação do país, informando os gêneros de atendimento [illegible] O absurdo era fazer a ligação e [illegible] ouvir uma voz de uma [illegible] chorando desesperada devido ao número de gigantesco de chamadas. No segundo final de semana de [illegible] a Square fechou os seus servidores para [illegible] O problema é que [illegible] isso algumas horas do jogo [illegible] apresentavam [illegible] de compatibilidade com o Hori Disk do Playstation 2. Em vez de acessar o servidor, [illegible] sistema apresentava uma mensagem de erro e travava. Até o fechamento desta edição nem a Sony nem a Square haviam se pronunciado quanto a isso. O universo dos games do novo século é uma indústria, com produtos seriados. Raras são as exceções à regra – vide Victor Ireland, presidente da Working Designs, e seu lema "atrasos são provisórios, a mediocridade é eterna". *FFX* tem data de lançamento no Ocidente para meados de 2003. Resta-nos esperar que não tenhamos de ouvir uma atendente chorando desesperada do outro lado da linha [illegible]

Eric Araki

SUAS FÉRIAS VÃO PEGAR FOGO COM OS ÚLTIMOS SUCESSOS DA NINTENDO!

ACEITAMOS TODOS OS [illegible] EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NE27A

Depois do jogo: Spider-Man

Ficamos imaginando como seria produzir um game baseado em um dos maiores filmes do ano, para conferir, falamos com dois produtores da Activision que trabalharam em *Spider-Man*: Matt Powers e Marc Turndorf. Eis o que disseram sobre Tobey Maguire e sua aventura digital.

EGM: Por ter sido lançado antes, você estavam preocupados com o fato do game ter vários pontos que poderiam estragar a surpresa do filme?
Matt Powers: Na verdade, ficamos surpresos por ter sido permitido que o game saísse antes.
Mark Turndorf: Pelo que ouvi, teve muito a ver com *Godzilla*. Lançaram todo o merchandising depois do filme e nada vendeu muito bem. Por isso, desta vez deixaram os produtos serem lançados antes. Não acho realmente que vamos ter essa preocupação.

EGM: Sam Raimi (diretor do filme) teve algo a ver com a história do game?
MP: Sim. A Sony Columbia e Sam Raimi participaram no começo do ciclo de desenvolvimento. O produtor executivo do material e o script bem cedo, então pudemos criar o game com base no enredo do filme.

EGM: Pelo jeito, vocês e o resto da internet conseguiram isso antes de todo mundo. Teve alguma coisa que vocês queriam fazer e eles não deixaram?
MP: Fomos ao set de filmagem quando estavam gravando e Raimi se encontrava conosco para discutir sobre o que ele gostava na história e o que ele gostaria de mudar. Isso foi fantástico, pois pudemos vê-lo em ação e ele não queria deixar de ver nada. Estava genuinamente interessado naquilo que estávamos fazendo.

EGM: Vocês se encontraram com muitos atores do filme?
MP: Encontramos com Tobey Maguire e Willem Dafoe na sessão de dublagem.

EGM: Tobey Maguire é tão bacana como parece ser na tela?
MP: Na verdade, ele é um pouco mais do que parece ser na tela. Ele é muito engraçado... porque ele é legal de qualquer jeito. Mas não tão bacana como você o vê na tela.
MT: Ele gosta de videogames.

EGM: Sempre que falamos com celebridades, perguntamos se gostam de games. No entanto, é muito difícil dizer se estão apenas dizendo "sim" para parecerem simpáticas.
MT: Está especificado no contrato dele que deve haver um Playstation 2 dentro do trailer.

EGM: No nosso também. O que vocês queriam fazer diferente dos dois primeiros games?
MT: Como o Duende Verde, sabíamos que tínhamos que mudar a jogabilidade pois as coisas mais legais do Duende são o equipamento e capacidade de voar. Sabíamos que, se quiséssemos ter sucesso nesse aspecto, teríamos que criar um novo modo de jogabilidade. Portanto, a primeira coisa a ser feita seria mudar a maneira como Spider-Man se movia por aí.

EGM: Falando nisso, qual a melhor maneira de lutar contra o Duende Verde quando ele está em sua prancha aérea?
MT: Balançar na teia até chegar nele e soltar da teia bem da sua pancada direta. Atingindo com teias enquanto está rolando também pode ser bastante eficaz.

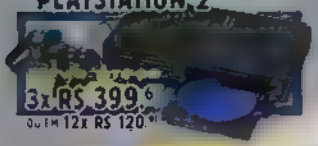
EGM: É, nós fizemos bastante isso. Até caímos algumas vezes na prancha dele e o acertamos por trás. É bem legal! Mas agora contem a verdade: por que só a versão do Xbox tem a fase extra com Kraven?
MP: A Microsoft disse que quer algumas coisas exclusivas [illegible] acordo monetário para desenvolver as duas fases adicionais.

EGM: Tudo por causa das verdinhas, hein? Beleza. Houve algumas outras idéias que vocês tiveram que cortar do game final?
MT: Bem, é possível que tenhamos que rever algumas coisas se tivermos a oportunidade de trabalhar em outro Spider-Man no futuro [illegible] não podemos te contar. Desculpe.

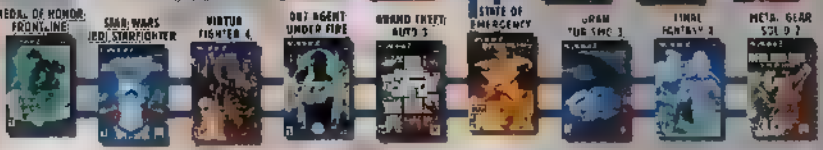
EGM: Ugh... Conte-nos, pelo menos, quem é o melhor naquele minigame secreto de boliche.
MP: [illegible] pilotos de teste. Acho que teve um cara que conseguiu mais de 300 pontos. Mas um dos nossos modeladores 3D quase sempre se dá melhor do que todo mundo.

NOVOS GAMES, PS2 E XBOX COM PREÇO MAIS BARATO.
TUDO PARA DEIXAR O SEU INVERNO MUITO MAIS QUENTE!

PLAYSTATION 2



3x R$ 399,90
OU EM 12X R$ 120,90

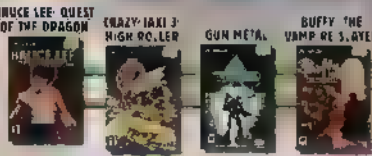


PLAYSTATION

3x R$ 143,00
OU EM 12X R$ 43,90

XBOX

3x R$ 433,00
OU EM 12X R$ 130,90



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

www.dshop.com **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO PE27A

Décima arte ou próxima mídia?

Depois do cinema, vídeo experimental e HQs, os videogames estão sendo vistos com novos olhos. Mas game é arte ou um novo meio de comunicação?

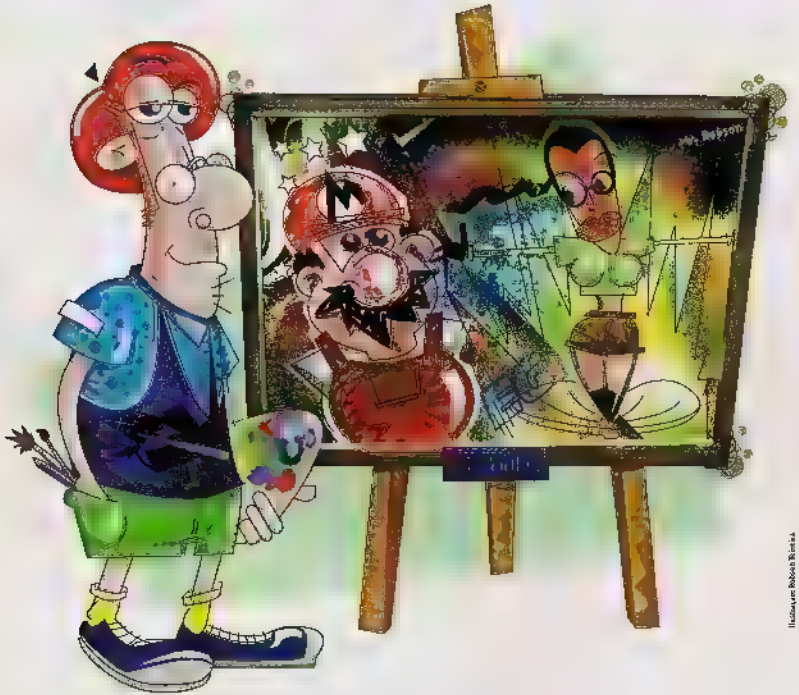


Ilustração: Roberto Ricciuti

Dia comum em uma locadora de vídeo. Um filme é acompanhado por mais de uma dúzia de olhos atentos. O pôster retrata sua própria peste: após cometer um crime, é guardado por uma jovem pelos corredores de um asilo que está desabando. Essa é até bom para monstros, e obrigado a fugir enquanto o tempo vai se esgotando. Quando uma menina consegue escapar, pensamos que está tudo bem, um outro devastador ataca o ar e os céus se rasgam. A plateia engole em seco. O pesadelo é bárbaro.

Se você se interessou pelo filme, desista. Não existe em DVD ou vídeo. Nunca foi exibido nos cinemas, nem na TV. O que todos acompanhavam era um jogo de videogame, algo que, mesmo depois de anos de vida, ainda têm o encanto sobre pessoas de todas as idades. Um pode ter sedução mais forte do que vários filmes e shows mais inspirante que dezenas de mostras e exposições já feitas, mas ainda

apenas um jogo. Ou não? Com tanto impacto será que videogames não podem ser chamados de arte?

Ainda há muito ceticismo em torno de uma indústria que surgiu há relativamente pouco tempo, considerava apenas como diversão. Mas o conceito vem mudando de um tempo para cá. Intelectuais e artistas vêm olhando os games com mais seriedade. Seja como meio de fazer arte, espaço onde a arte acontece ou mesmo arte por si só, os games estão cada vez mais mexendo com as pessoas, e têm tudo para ser uma das maiores influências da cultura do século XXI.

"A mesma coisa é arte. Tem muitos [illegible] mente provocadores. Muitos [illegible] em uma experiência estética que faz pensar" diz a [illegible] cual paulista Lúcia Leão, coordenadora do projeto Interlab e autora dos livros "O Labirinto da Hipermídia - Arquiteturas e Navegação no Ciberespaço" e "Interlab-Labirintos do Pensamento Contemporâneo" (editora Iluminuras).

Para ela, games oferecem um conteúdo rico e bons fundamentos para os criadores de arte. "Existem linhas distintas que são bases visíveis da criação de games. Uma é a do enigma, o problema em busca de uma solução. Tem ainda o resgate do contador de histórias, os arquétipos e mitos. E vemos também a colaboração, ou seja, o desenrolar da história do game acontece a partir da participação do jogador."

Um campo fértil, mas que para [illegible] para alguns fazer games exige um conhecimento técnico enorme. Mas Lúcia acha que dificuldade não é problema, pois "Os artistas sempre foram curiosos, é natural da profissão desenvolver pesquisas e estudos na busca de novos meios de expressão". E lembra que simplicidade demais às vezes atrapalha. "Muito se discute sobre trabalhos visuais criados em Flash, uma ferramenta simples. São imagens que ficam bonitas e são fáceis de fazer. Mas, talvez por serem fáceis demais, na maioria dos casos, resultam em obras sem conteúdo. Essa é a questão da arte, ela tem que estar ligada a um conceito."

Conceito? Que bicho é esse?

No dicionário, "representação de um objeto pelo pensamento, por meio de suas características gerais". Simplificando, no caso de games seria o algo mais, além de polígonos, [illegible] e códigos de máquina. Fica fácil entender isso pensando na história de obras da série **Ogre Battle** nos calabouços surrealistas de [illegible] ou na atmosfera sombria de **Super Metroid**. É [illegible] mente a razão por trás da obra, uma idéia ou inspiração que toma forma.

E cada vez mais a indústria de games tem [illegible]

Os métodos de gênios como Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima são [illegible] e a busca por pessoas cada vez mais criativas [illegible] talhe. Empresas como a Rare e a Silicon Knights mantêm em suas páginas [illegible] permanentes para quem queira integrar [illegible] equipes de criação e design. E conhecimento técnico não é a maior exigência, o grande pré-requisito é demonstrar [illegible] e conseguir expressá-las em trabalhos criativos, como vídeo, roteiro de cinema ou HQs.

[illegible] vez [illegible] pode valer muito. A história mostra que grandes sucessos de mercado nem sempre tinham a mesma elaboração, mas sempre as melhores idéias. Mesmo clássicos como **Tetris**, com sua aparente simplicidade, propõe um desafio em mutação constante, uma boa idéia que lhe valeu dezenas de reencarnações.

Lúcia explica que a sofisticação não é o caminho da arte em um game, mas a enriquecida de [illegible] capacidade de imaginar algo novo. "Foi assim também com as primeiras experiências narrativas do cinema, eram simples, mas já havia estética e fundamento ali. Com videogame é a mesma coisa. Simplicidade não deve ser confundida com falta de conteúdo, que é uma necessidade mesmo. Poeg, a coisa mais [illegible] mentar do mundo, se comparado com os jogos atuais, era algo ousado e que exigiu um esforço criativo enorme na época. Estavam explorando um problema diferente, formando um espaço [illegible] elementos que interagiam entre si com [illegible] a interatividade."

[illegible] A atividade parece ser a maior [illegible] futuro. Quem antes ficava observando [illegible] quadro, filme, música ou o que fosse, agora é convidado a participar da criação. "O [illegible] público está em crise, as pessoas não querem ser passivas, sobretudo as mais novas. Querem participar da obra do artista, embarcar junto." Se o gênio [illegible] videogame, o público se torna personagem parte da obra."

A idéia de arte participativa não é nova: artistas plásticos surrealistas do início do século 20 criaram obras a partir da contribuição das pessoas que as admiravam. Nos anos 60, peças de teatro como **Hair** chamavam o público para atuar no palco. Em 2001, a mostra de artes plásticas da Bienal de Lyon, batizada de "Connivance" (cumplicidade), consagrou toda forma de manifestação interativa como novos rumos da arte. E os videogames foram citados nominalmente na proposta da exposição. O artista grego Miltos Manetas foi um dos participantes da Bienal de Lyon em 2001. Criando seus trabalhos a partir de videogames desde 1995, descobriu um mundo novo e desafiador. "Você dirige um guerreiro que estava mostrando cenas da vida contemporânea, como videogames, e decidi levá-los a sério. Em 1995 fiz um vídeo a partir de um simulador de vôo. Depois descobri Tomb Raider, uma arte instantânea, alguém que você pode mandar fazer coisas, como atravessar uma ravina desajeitadamente e morrer. E isso várias vezes".

Segundo Manetas, games dão ao público oportunidades que jamais teria no mundo real. "Em um jogo, você pode roubar uma garota ou um objeto e ninguém olhar para ele desaprovadoramente. Ou pode escolher a forma e decidir qual perspectiva é mais interessante. Você pode tentar matar a garota ou destruir o objeto. O que não importa muito, pois você tem o poder do replay". Para ele, a experiência que um artista tem com games vai muito além disso. "O artista cria o seu jogador e começa a achar um jogo mais quando vê a reflexão do mundo simulado sobre o mundo real. Quando Mario vai dormir sempre que você não joga com ele, em algum momento você percebe que também terá que ir dormir. Você tem uma visão privilegiada de si mesmo do lado de fora. A maioria das pessoas evita essa visão e apenas segue com o jogo. Um artista para para ouvir e pensar nesse ponto".

Para ele, no entanto, videogames estão mais próximos da idéia de mídia do que de manifestação artística. "Ainda vão de encontro às expectativas do público, são mais design que arte, ainda que sejam mais interessantes do que a arte que se vê nos museus hoje em dia. Podemos dizer que videogames são ambientes que a arte frequenta hoje. Não é arte propriamente dita, mas há arte aí". E de acordo com o que diz, a idéia de arte hoje está mais ligada à convenções do que à criatividade. "O que muitos chamam de arte ago-ra são produtos de indústrias, como da moda e da música. Se é por aí, qualquer coisa que dê lucro neste mundo vai ser chamada de arte. Vamos ter algum dia retrospectivas de **Tomb Raider** ou **Super Mario** no Museu de Arte de Nova Orque? Mas lembremos: museus são como a roda da genética: acham que vão evoluir, o que você está fazendo se torna arte, mas, na verdade, as mãos são boas apenas para segurar a bola de ferro".

Para ele, os games não precisam do título de "coisa séria" que se espera de uma obra de arte mas, sem dúvida, influenciarão na visão de mundo da geração atual e futura como também educação. "A consciência crítica de quem se expõe a games vai aumentar. O público não é mais passivo, participa de tudo, e exige qualidade. Se não for algo muito bom, não fará sucesso". Serão os games o resultado que faltava para a qual o espectador aprenda a se defender da enxurrada de lixo cultural que recebe todos os dias"? Só o futuro sabe. Até lá, os olhos vão continuar grudados na tela e as unhas vão continuar roídas ao ver o herói tentar se safar outra vez daquele seu maligno inacreditável, como já faz há tanto tempo.

Giselle Couto

ARTE COM VIDEOGAME

Eles conhecem os dois lados e criaram verdadeiras obras-primas

Hideo Kojima

Kojima nasceu em Setagaya, Japão, em 24/08/1963. Começou a trabalhar na Konami como designer gráfico e roteirista e, em 1986, enfim pôde fazer o que queria: criar o seu próprio game. Ele já estava na Konami há mais de seis anos quando deu início a uma revolucionária linguagem cinematográfica em jogos como o primeiro **Metal Gear**, lançado para MSX. Desde então, a série ganhou várias sequências e outros títulos como **Policenauts** e **Snatcher** (um entre muitos). Kojima disse que gostaria de voltar a dirigir filmes e escrever roteiros, mas que tem muito trabalho pela frente nos games. Além de criador de games, ele também é crítico de cinema.

Shigeru Miyamoto

Nasceu em Sonobe, Japão em 1952. Interessado em artes gráficas e quadrinhos, se graduou em Desenho Industrial. Entrou para a Nintendo em 1977, como desenhista de cartas de Hanafuda, um tipo de baralho, e de poster para games tipo arcade. Foi para os jogos eletrônicos meio por acaso: com todos os designers de videogames já cheios de trabalho, não havia quem fizesse um título para o [illegible]. Mas acabou, a tarefa é [illegible]. Miyamoto queria, a tarefa é [illegible] **Donkey Kong**, um game até hoje visto por muitos como o primeiro game a ter realmente uma estética definida, com estrutura dramática e os primeiros de design. É um dos realizadores mais prolíferos da indústria, tendo feito **The Legend of Zelda**, **Metroid** e **Mario**, sua criação mais famosa. Seu trabalho mais recente é **Pikmin**.

Peter Molyneux

O inglês criador de Populous era um herdeiro-leitor de Tolkien, mas não mudou grandes ambições artísticas quando ganhava a vida como um modesto comerciante de equipamentos de informática. Por um acidente, herdeiro dos computadores Commodore Amiga e, fascinado pelos gráficos, decidiu criar uma empresa de games. Arabow viu o mundo dos videogames de cabeça para baixo [illegible] introduziu o conceito de "jogador [illegible]". Hoje é tido como uma das personalidades mais influentes de cultura britânica, dando palestras-disputadas em escolas de cinema, televisão e belas artes. Com a sua produção seu jogo mais recente, Black and White (PC) é reverenciado como uma obra sem precedentes, combinando narrativa tradicional e inteligência artificial.

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Bem-vindos de volta amigos, aqui estamos para mais um episódio de Quartermann, a sua série favorita de boatos e fofocas sobre o que roda nesse tão obscuro universo dos videogames. Segurem firme em minha mão e preparem-se para nossa experiência deste mês. Então chega de enrolação e vamos lá!

Desde que **Killer Instinct** foi lançado para o Nintendo 64 em 1996, existe uma enorme pergunta que paira sobre a cabeça de todos quando se fala em **Killer Instinct 3**. Bem, enfrente a sua série de pesadelos sobre isso porque o pessoal da Rare resolveu acabar de vez com toda a bizarrice e apostar em algo sério. Depois de muito tempo, o projeto especial da Rare, o tal Killer Instinct 3, finalmente está sendo anunciado. Além de ser uma sequência, ele vai ser também o primeiro jogo que podemos realmente chamar de interessante para o gênero. Uma das principais razões para não termos prosseguido com a série é que todos os olhos estavam voltados para o Dinosaur Planet e, infelizmente, com a saída de Killer Instinct anteriormente do time, o projeto ficou sem um diretor criativo. Ele continua lá, também, mas sabe que não dá. Augures preferem certas coisas a outras, bá, quem sabe em 2020 eu fale sobre isso. De qualquer forma, não seria um trabalho simples de nenhuma maneira. A opinião de cada um vai se perder na decisão final". Pronto, aí o motivo.

Enfim, vamos falar sobre algo realmente importante: a Rare. Está cada vez mais claro que a Rare não está mais desenvolvendo jogos para o Nintendo 64. Toda a empresa está focada em um simples conjunto de títulos para o GameCube. Isso explica em parte a falta de jogos diferentes empolgantes para o console. Uma fonte da Rare disse que o plano é "ficar mais perto" da Nintendo e que a minha vida é fazer esse papel todo o possível. Mas, embora a Nintendo possua 49% da Rare, e a empresa esteja em uma fase de ouro, a mais querida second-party na história, na minha humilde opinião de seu amigo aqui, seria uma tremenda bobagem até a Nintendo adquirir a Rare de vez. Eu, um amigo meu, e todos os fãs de jogos de verdade queremos ver a Rare livre para fazer o que ela faz de melhor: criar jogos de qualidade para todos os consoles. Não só para a Nintendo. Vamos ver o que acontece.

Ah, e vejam só, acabou meu espaço e só falei da Rare... mas não choremos crianças, em menos de dias o mesmo Quartermann está de volta, com tudo aquilo que você quer saber, mas ninguém tem permissão para contar. Até lá!

Enfim, vamos reacender o navio do barril de pólvora que anda rolando por aí...

TUDO em VÍDEO GAMES
Despachamos para todo o Brasil
Entrega gratuita na cidade de São Paulo

GRANDE VARIEDADE DE GAMES e ACESSÓRIOS
Consulte nosso catálogo eletrônico
www.netunia.com.br

Veja também GameCube

assista ao preview dos hot games

PS one

PlayStation 2

Agora é a sua oportunidade!
Com a guerra entre os fabricantes, houve uma redução significativa nos preços dos consoles!

Trabalhamos somente com PRODUTOS NOVOS e com GARANTIA!
Evite adquirir produtos recondicionados!

X Box

NETUNIA

CONSULTE
formas de pagamento!
aceitamos todos cartões de crédito

ou Financiamos em até 12 vezes*
* somente para S.Paulo e Grande São Paulo

ATACADO E VAREJO
TELEVENDAS

Visite o nosso website:
www.netunia.com.br

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS. APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO. ESTOQUE LIMITADO. PEDRON

Fone: (11) 3825 7600 Fax: (11) 3825 7653 Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

Equipamentos e acessórios

Todo mundo malhando!

Por Scott Steinberg

Foto: Tod Pierson

O verão pode estar meio longe, mas como a maioria dos jogadores não pode ser chamada de atletas de academia, muita gente prefere mesmo passar horas na frente de um console a exibir um cordão na praia. Como somos bacanas, mostramos uma maneira de você entrar em forma sem precisar abandonar seus amados games. Chega de preguiça e vamos malhar da melhor maneira possível: jogando.

Seu divertimento atlético:
♥♥♥♥♥ = Uma corrida no melhor estilo Sonic
♥♥♥♥ = Uma caminhada pelo shopping em busca de jogos
♥♥♥ = Aquela puxada das tardes de um game difícil
♥♥ = Um dos dois levantamentos de Xbox
♥ = Levanta do sofá e desliga a TV

GameRider — Model DK3

■ PSOne, PS2 ■ CycleFX
■ www.cyclefx.com

O que promete: Uma bicicleta ergométrica que funciona em dezenas de games para PSOne e PS2. Quanto mais rápido você pedala, mais rápidos os personagens ficam se movem. Dá para correr, guiar e frear usando botões.

A realidade: Se for só isso, o game vendo você será uma sessão de exercícios digna de um campeão de fisiculturismo. Níveis de dificuldade ajustáveis lhe permitem escolher entre metas bem fáceis ou as mais sádicas, e é possível colocar a dificuldade no máximo e conhecer algum para digitar Thunder até ter um infarto.

A ironia: Só montar esta geringonça já é um belo de um exercício.

Desempenho atlético: ♥♥♥♥♥

Dance Dance Revolution Pad

■ PSOne ■ Konami

O que promete: A sala de sua casa torna-se uma pista de dança, mas sem as bebidas, garotas e outras coisas legais que você acha em uma danceteria. Dance ao som de diversos simuladores musicais, como o recente Dance Dance Revolution Konamix, enquanto o tapete vai contando seus passos errados.

A realidade: Olhe só que surpresa: a mulherada adora. Mas a criançada vibra não é lá muito, principalmente quando as setas começam a aparecer com algumas explosões. Mesmo assim, nunca foi tão fácil ficar de bobeira em casa. Ou parecer um verdadeiro bozalhão, o que, pelo menos, vale boas risadas.

A ironia: Funciona com qualquer jogo que aceite comandos pelo direcional digital, portanto você pode arriscar-se em outros títulos diferentes.

Desempenho atlético: ♥♥♥♥

FreeStyler Board

■ Xbox ■ PS2 ■ Thrustmaster ■ www.thrustmaster.com

O que promete: Pise nessa prancha de skate snowboard e faça parte de uma vez da experiência de arrebentar os pistas. Um controle especial para ser usado em uma mão acompanha o pacote, assim você pode se estrangular com ele após perceber que é o único de sua turma com grana para comprar este menino.

A realidade: Agora você está jogando de verdade, com um acessório que responde muito bem, mesmo com seu tamanho monstruoso, e que não cabe em seu armário de jeito nenhum.

A ironia: Você fará tanto exercício quanto seu gritando "Estou surfando! Estou surfando!" ao usar um joystick normal.

Desempenho atlético: ♥♥

Fighting Arena

■ PSOne, PS2 ■ Thrustmaster
■ www.thrustmaster.com

O que promete: Vem com os sensores e com bolsa e joelheira e se mexe muito se estiver vendo um ataque epilético em um canal de programas educativos. Basta colar os sensores pelo corpo e fazer os movimentos recomendados para um game de luta qualquer.

A realidade: Quem inventou isso tinha muito tempo livre. Este troço até que funciona razoavelmente bem, mas nem sempre responde como deveria. E mesmo assim, se ele estivesse no melhor videogame do mundo, você ainda passaria um apuro fantástico sambando na frente da TV.

A ironia: Terminar uma luta virtual e perceber que seu quarto foi destruído e que as pessoas assistiram seu show ao vivo na rua.

Desempenho atlético: ♥♥♥

Freestyler Bike

■ PS2 ■ Thrustmaster ■ www.thrustmaster.com

O que promete: Transforma um pedaço do motocross usando este gigantesco joystick que vem completinho, até com um pedal com função rumble. Pra pisar-o a luta nessa ou use-o solto. Tanto faz.

A realidade: Se você é uma dos dez pessoas no mundo que prefere totalmente ele aos seus games de motocross, ele é obrigatório. Você irá inclinar nas curvas e se tal for bacana, mas tão esperto se formar um Schwarze legger usando isso.

A ironia: Com todo o dinheiro que você deve gastar com os jogos e acessórios, daria para economizar e comprar uma motocicleta usada.

Desempenho atlético: ♥

Preview Especial

O maior show da Terra

A indústria dos games festeja, exibe novidades e mostra suas próximas cartas

Todo ano, por três dias, os videogames invadem Los Angeles. Fabricantes de consoles, produtoras de jogos, distribuidoras, designers, vendedores e a imprensa especializada outros mais invadem o LA.

Convencido a ir para o maior evento games do planeta, o Electronic Entertainment Expo, mais conhecido como E3, se já não sabia disso, acrescente aí bom sol, muito calor e belas garotas. Pois, ainda que apareçam muitas novidades, vai pedir.

Antes de tudo, se a palavra Expo faz pensar em feiras de eletrodomésticos, com liquidificadores, fogões e jogos em modelo de forno micro-ondas, relaxe esta relação é para ser com nenhuma outra. A E3 é onde os criadores e produtores de games mais importantes abrem o jogo e nos mostram tudo o que há de mais novo, mais inovador, mais revolucionário, novas franquias, o que pode ser bem. E não é a toa que a maioria deles mostra tudo, através da maior roubada da feira: a cara pintada. Avisa no país. Nas próximas páginas você vai ver um pouco de tudo de novidades e previews do que foi exibido durante o evento. Com sorte, você vai jogar nos próximos meses.

Durante os três dias de feira, jogamos dezenas de títulos, conversamos com muitos fabricantes, vimos e ouvimos acessamos muitos segredos que agora compartilhamos com vocês. Assim, depois bem relaxem e sejam bem-vindos ao maior evento de games que o mundo já viu.

IMAGENS DA FEIRA: 1 Shigeru Miyamoto da Nintendo (Mario, Zelda e praticamente todo o resto), Yoshiki Horaguchi da Namco (Star Fox Shooting), Toshihiro Nagoshi da Namco (F-Zero) e Yoshiki Okamoto da Capcom (Zelda GBA) jogam juntos o novo Zelda's para GBA. 2 John Madden, o astro dos games de futebol americano. 3 Sabem que um filme sobre Bloodravne não parece uma idéia ruim... 4 Dissemos que a Tecmo estava mostrando alguns games em seu estande... alguém reparou? 5 Ninja Gaiden ou Halden ou... bah, na boa, quem se importa? 6 O diretor de Halloween, John Carpenter. 7 Olha só o que só a E3 é capaz de desenterrar: Irv. T, o bom e velho B.A. do Esquadrão Classe A. 8 Tito Ortiz, o campeão do UFC. 9 E3 não é E3 sem uma Lara Croft de carne e osso. Bem mais carne do que osso, aliás. 10 Bruce Campbell é nosso herói. 11 Saudades de Baywatch? Nós também, principalmente da deliciosa Carmen Electra. 12 Não conhecemos o japa sorridente, mas o cara saiu bem na foto.

UFC
XBOX

"A guerra dos consoles acabou, e a Sony venceu. Temos a maior base instalada no mundo"

Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America

PlayStation 2

A Sony clama pela vitória, carrega na variedade e aposta no Online

Se [illegible] a Sony não [illegible] o PS2 proclamou [illegible] para a plateia [illegible] prensa de comparsa, durante a E3, antes [illegible] uma série de [illegible] e estrelas [illegible]. Quatro [illegible] PS2. Cada [illegible] Por [illegible] títulos [illegible] Hunter [illegible] PS2 [illegible] para [illegible] isso era óbvio para qualquer [illegible] E. Apesar de não haver nenhum [illegible] número de games de qualidade para o PS2 estavam [illegible] pelo evento era impressionante [illegible] Online [illegible] Online [illegible] Está [illegible] outro grande [illegible] Online [illegible] PS2 [illegible] Online [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] foi exibido bem [illegible] vídeo [illegible]

Em sentido horário, do alto: *The Getaway*, o clone de *Grand Theft Auto*, a simulação de batalha *Online* de *SOCOM*, e a parceria Square/Disney no RPG *Kingdom Hearts*. Exemplos da variedade do PS2.

PS2 em números

200 dólares, o novo preço do PS2 desde 14 de maio

2004 o ano em que acaba a exclusividade de *Grand Theft Auto* para o Playstation 2

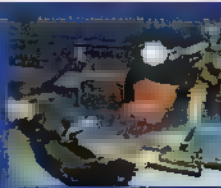
16 o número de jogadores simultâneos em uma partida Online de *SOCOM*

0 o custo mensal para se jogar PS2 Online

Mais coisas PS2

QUANDO AS CELEBRIDADES ATACAM

Se você cruzar na rua com o Tommy Lee, dê uma bola nuquela no nariz dele, cara? Eis sua chance, e sem a risca de processos ou coisas assim: a Rockstar traz no filme do ano *Celebrity Deathmatch*. Por enquanto, o Tommy Lee e Mr. T assinaram o contrato, mas Sean Connery pode ser George Lucas. Ninguém é melhor depois [illegible]



LARA CROFT ESTÁ DE VOLTA

A maior gata dos games volta em novembro (seguramente no PS2 e PC) em *Tomb Raider: Angel of Darkness*, da Eidos. Um aviso: se você não quiser ficar [illegible] outra aqui da [illegible] [illegible] [illegible]

PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ O NOVO GRAND THEFT AUTO?

Esta pergunta foi finalmente respondida na E3, com as primeiras informações e a caixa de *GTA: Vice City*. Mais para uma história paralela do que para uma seqüência, o game se passa em Miami... opa, quer dizer, Vice City, durante os anos 80. Imagine as possibilidades: atropelar Don Johnson e seu terno cor-de-rosa, ouvir aqueles hits do Phill Collins no rádio, roubar um belo Camaro 84 todo incrementado e sair por aí, com o mullet balançando ao vento... como é possível esperar até outubro?

PS2 Online: Todo mundo ligado

Final Fantasy XI: feche as cortinas, tranque a porta e diga adeus à sua vida social

Por enquanto, a única coisa que você poderá jogar *Madden NFL 2003* Online será o PS2, embora ainda esteja em negociações com a Electronic Arts.

Games em destaque

Eis a festa com os jogos de PS2 mais bacanas que pintarão durante a feira

Em vermelho = game presente nesta edição

As datas entre parênteses mostram o dia do lançamento do jogo.

Agosto

- Madden NFL 2003
- Dynasty Warriors 4: Samurai's Destiny
- NFL 2K3
- SOCOM: U.S. Navy SEALs (dia 2)
- Kingdom Hearts
- Star Ocean: Till the End of Time (dia 26)
- Tekken 4
- TimeSplitters 2

Outubro

- Grand Theft Auto: Vice City
- Primal
- Silent Hill 3

Novembro

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Rallisport Challenge
- Lord of the Rings: The Two Towers
- Robotech: Battlecry Online
- The Getaway
- Tomb Raider (dia 5)

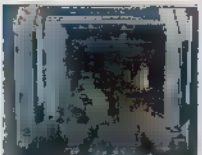
Terceiro trimestre

- Armored Core 3: Silent Line
- Gungrave
- NBA Inside Drive 2003
- NHL 2K3
- Shadow Hearts
- The Thing
- Tribes: Aerial Assault

Fim do ano

- Dark Cloud 2
- Devil May Cry 2
- James Bond 007: Nightfire
- Resident Evil: Code Veronica X

- The Sims: Superstar
- WWE SmackDown! Shut Your Mouth



- Rallisport Challenge

2003

- EverQuest: Drillmore Adventures
- Final Fantasy X
- Kessen III: Grand Substance
- Romancing the Eight Realms: Dragon Empire

Ainda sem data

- Auto Modellista
- Resident Evil: Online
- Star Wars: Galaxies

GRATUITAS DO PS2

Cuide bem do seu PS2... Então agradeça por ter um. Pois a Sony e a Konami acabaram de assinar um contrato que vai manter o game *Grand Theft Auto* exclusivo para o PS2 até 2004... É dos mesmos termos do contrato parecido para manter o próximo *Tomb Raider* somente no PS2, mas não está claro até quando vale esse acordo. Ambas as exclusividades só valem para os consoles, o que confirma as versões para PC dos dois games.

FAÇA VOCÊ MESMO

Quer um jogo de luta só com personagens ridículos e grotescos? Ou um RPG onde você salva a Britney Spears de uma horda de religiosos... mascarados? Faça-os você mesmo com os lançamentos para PS2 da Agetec: *Fighter Maker* (no foto, chega em setembro) e *RPG Maker* (para o início de 2003).

Playstation 2 na E3 – Relatório final

PRÓS.

- A maior biblioteca de jogos e mais variedade que qualquer outro sistema.
- Nada de taxa mensal para se jogar Online.
- Boas exclusividades com *GTA* e *Tomb Raider*

CONTRAS.

- Muitos títulos também presentes em outros consoles, ao contrário do ano passado.
- Poucas surpresas ou títulos impressionantes

VEREDITO:

Variedade, uma forte estratégia Online e boas exclusividades de third parties garantirão à Sony uma boa leira

NOTA 8

Shinobi

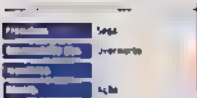
Mesmo antes de existir *Tenchu* ou *Ninja Gaiden*, houve **Shinobi**, um game de ação de plataforma 2D. No início de estilo e 3 vidas. Naquela época, para muitos de nós, *Shinobi* era a representação do mais puro game ninjitsu. Hoje, depois de um intervalo de quase uma década, o passado da **Sega** e da **Overworks**, as mesmas cabeças por trás do *Shinobi* original, finalmente reformularam a franquia com um visual adequado para o novo milênio.

Não conte com a idéia de ver o olhar gelado do camarada de Musashi das versões anteriores de *Shinobi*. Mesmo sendo uma continuação da saga, o herói desta vez é um ninja chamado Hotsuma, um membro do clã Musashi. Oburo Takashi Iizuka, produtor e designer do último *Shinobi*, achou que ter Musashi estivesse talvez fora de moda para a nova geração de roxadores. "Eu queria apresentar um [illegible] alguém trágico. Acho que ninjas são [illegible]"

Cara, ele não está brincando. Caçador exato abandono. O palco de *Shinobi* [illegible] pós-moderna. Recentemente destruída por um apocalipse sobrenatural. A história coloca Hotsuma contra seu próprio irmão, ambos competindo pela chance de empunhar uma poderosa e demoníaca espada de ponta dupla. E olha só: você deve alimentar a arma com matanças, porque se você não matar vidas a espada fica sua.

É, sem dúvida um enredo interessante, mas a espada demoníaca também serve para dar andamento ao jogo. "Demos uma olhada em outros games 3D como *Soul Adventure* e não gostamos da idéia de só poder finalizar fugindo dos inimigos," diz Iizuka. Para ele, um jogo de ação é uma coisa

Com seu cachecol vermelho, Hotsuma pode ser parecido com Strider... mas vem cá, o Strider fazia esse com seus inimigos? Eu acho que não.

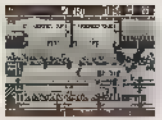


Sega
Overworks
Ação
3D
Previsto para março
Ano que vem
Ainda sem data
bem Shinobi dos velhos tempos
[illegible]
Muitos pedaços
ilhacerados de ninja

É DA-LHE COMBO

Combate Ninja

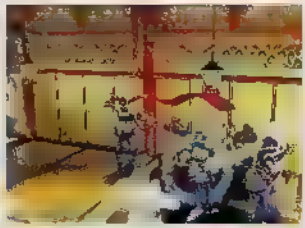
Shinobi dá uma importância danada ao fator "picar e retalhar" fazendo uso de um sistema de combos que não só é bacana, mas também é parte importante do jogo. Se você conseguir apagar pelo menos quatro caras antes do primeiro camarada cair no chão será premiado com uma cena extra que mostra seus inimigos se repartindo em pedaços. Conseguindo juntar seis ou mais mortes, você consegue assistir de diversos ângulos, à sua presa transformar-se em uma bola de vapor vermelho. É mais importante ainda, quando você aplica combos seguidos, cada golpe consecutivo torna-se mais poderoso que o anterior. Os últimos chefes exigem que você aplique um combo de pequenos golpes antes de derrotar o safado com um último e devastador ataque. Será que você tem o que precisa para ser um Shinobi de verdade?



LEMBRA-SE DISSO?

Revenge of Shinobi (Mega Drive) este jogo trazia Batman e o Homem-Aranha como chefes de fase. Quando o processo bateu na porta, a Sega alterou o visual da dupla em versões atualizadas do game

PS2



Estamos forçando o jogador a matar." Áreas secretas podem ter menos inimigos para combate então os jogadores serão que ficar de olho em sua barra de energia quando se ave durarem

os combates em *Shinobi* acontecem bem de perto. A mira é intuitiva e automática, e sempre aponta para o perigo mais próximo. Depois que você pegar o jeito nas técnicas básicos certamente conseguirá

"...Para mim, um game de ação é sobre lutar, não sobre fugir. Queremos que o jogador mate."

Yuji Naka, produtor de *Ivy-Hearts*

pelos caminhos do game

chegou a hora do jogo em si, estávamos ansiosos a princípio foi definitivamente um desafio conseguir captar a sensação de um game 3D em um ambiente 2D. Um dos contratempos parte mais difícil para trabalhar foi o sistema de combate. É muito mais fácil acertar seus inimigos com shurikens em 2D mas a mesma mecânica não era muito satisfatória em 3D."

Para compensar a falta de impacto, a base todos

ser bem sucedida ao explicar como funciona o sistema de combate. Quando você quer atacar um dos inimigos em seu caminho em um curto espaço de tempo. Para mais detalhes sobre as técnicas, dê uma olhada no box na página 2

Claro, Hotsuma não seria um verdadeiro Shinobi se não fosse uma variedade de ataques. Além de usar a espada, o ninja pode pular, subir pelas paredes e fazer ataques de longa distância, também aplica golpes que deixam uma trilha de silhuetas que confundem o oponente, dando-lhe oportunidades de ataque durante a batalha. E quando em [illegible] inimigos [illegible] fazendo-os um alvo fácil para o combo e espada

Pela nossa experiência jogando *Shinobi*, foi claro perceber que a Overworks conseguiu um equilíbrio perfeito entre um game dos velhos tempos e um título digno da nova geração. O fã pode ficar satisfeito com nossa impressão sobre o game. "Este novo *Shinobi* é de sangue puro. Eu sei como um jogo *Shinobi* tem que ser", diz. "Estou confiante de que este seja a versão perfeita para a nova geração."

Che Chou

OS ÚLTIMOS NINJAS

Ninja na obscuridade

Hotsuma tem o cachecol mais legal que a gente já viu em um videogame. O seu desenho é tão bacana que chega a ser virtualmente poético. Mas você sabia que o design também tem sua utilidade? "Queríamos que se parecesse com uma silhueta, assim você consegue distinguir Hotsuma dos demais personagens na tela", explica o produtor Takashi Ueda. "O cachecol mostra uma trilha de seus movimentos, assim você sempre sabe onde ele esteve e para onde está indo." Ah, a gente já falou que ele se parece muito com o velho Strider, da Capcom?

PREVIEW ESPECIAL

The Lord of the Rings: The Two Towers

[illegible]	[illegible] Action
Desenvolvido por:	Secret First Studios
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
% Desenvolvido:	85%
Lançamento:	Novembro de 2002
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Finalmente os fãs dos [illegible]
[illegible]	[illegible]
À venda	Só existe para PS2 por enquanto (mas o Xbox pode ser a próxima)
[illegible]	Não poderemos jogar com Gandalf ou Frodo.

...e antes!

O quem é quem de As Duas Torres

Entre [illegible] entrevistas e sessões de maquiagem, as [illegible] filme lançaram uch [illegible] pinho para empreiteiros suas vezes para o jogo. Não sabemos [illegible] como foi! Mas EA conseguiu esta [illegible], então aí vão algumas [illegible] sobre os motivos que [illegible] as escolhas e convênios.

VIGGO MORTENSEN
Interpreta: Aragorn
Por que vai ajudar: Mortensen é [illegible] de verdade, um nerd [illegible].

[illegible]
Interpreta: Legolas
Por que vai ajudar: Ganhou games [illegible] olhos da [illegible].

JOHN RHYS-DAVIES
Interpreta: Gimli
Por que vai ajudar: uma palavra: [illegible]

IAN MCKELLAN
Interpreta: Gandalf
Por que vai ajudar: é [illegible] pra [illegible] play

[illegible]
Interpreta: Frodo
Por que vai ajudar: vingança por ter [illegible] Pippin

À esquerda: Aragorn [illegible] os Orcs ao lado de Boromir, Gandalf e Legolas na Tumba de Balin. **Acima:** Pobre Orc... estas flechas vão deixar marcas... Talvez muitas marcas no quem sabe algumas queimaduras.

A segunda parte da trilogia de Tolkien [illegible] felizmente é a que será mais fácil para Hollywood e a New Line adaptarem para o cinema. Ninguém duvida que será outro sucesso. E com a chegada de **The Lord of the Rings: The Two Towers** para PS2 em novembro, serão os gamers que levarão um pedacinho do filme para [illegible]. Com acesso total aos bastidores de locações dos três filmes da New Line, a Stormfront Studios consegue verdadeiramente transportar os jogadores aos acontecimentos vistos na telona, como por exemplo, a batalha [illegible] Weathertop e a queda de Saruman.

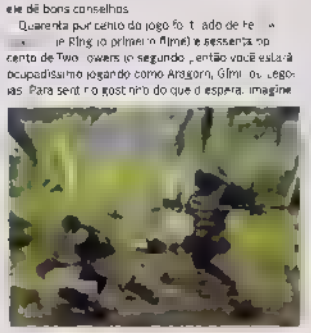
De fato, o ultrarrabiscado diretor Peter Jackson acompanhou de perto o desenvolvimento do jogo desde sua concepção, e visitou os testes regularmente para verificar o progresso. Dizem as más línguas que é [illegible] gamemaníaco, então esperamos que ele dê bons conselhos.

Quarenta por cento do jogo foi [illegible] de Fellowship of the Ring (o primeiro filme) e sessenta por cento de Two Towers (o segundo), então você estará ocupadíssimo jogando como Aragorn, Gimli ou Legolas. Para sentir o gostinho do que é esperar, imagine ser como Aragorn, [illegible] desesperadamente para o abrigo de Legolas durante o ataque a Helm's Deep e lutando bravamente com sua espada contra exércitos de Orcs feridos que aparecem de todos os lados. Ou sinta o chão tremendo por debaixo de seus pés quando os passos pesados de um [illegible] das cavernas precedem uma onda de Orcs arrombando a Tumba de Balin. Se está nos filmes, pode apostar que está também no jogo.

Cada personagem executa golpes e ataques igualzinhos aos do filme, combinados com [illegible] de movimentos especiais que requerem combos utilizando botões específicos, um sistema com pontos de experiência para melhorar suas habilidades e também essencial ao combate, como percebemos jogando. Um Orc baixinho carregando um machado de ponta dupla atacou e matou nosso personagem não apenas uma, mas duas vezes. Tenha certeza de que se você não conseguir executar aquele combo mortal superpoderoso, aquele pentelho vai [illegible] pelas costas, quer dizer, aquele Orc.

Não existe rapidão multiplayer em TT, apesar do jogo estar gritando por um modo cooperativo. Mas com um outro título [illegible] com o *Return of the King* no ano que vem e um filme de "trilogia" a seguir, quem sabe o que poderá acontecer.

Jeanne Kim



Direita dos bons para a sua sorte de estar, este Troll ajudou porque [illegible] gritar algo como "Mais grande! Mais burro! Mais gosta de esmagar coisas com seu pescoço!"

The Getaway

	Sony Team Soho
	Ação
	60%
	Novembro de 2002
	Americ [illegible] com
	Um simulador de bandido [illegible] derrotar violentamente o *Grand Theft Auto III*.
	Foi uma longa espera de [illegible]
	É a melhor opção de [illegible] palavrões

MOSTRA INTERNACIONAL E3

Hammond sofre dores reais, então fique atento para se esconder dos tiros. Um tiro na cabeça e é game over pra você

Sara só o olhar frio do assassino, logo após dar uma lição bem dada em alguns meliantes

Quando o PS2 foi lançado, eu me lembro de ter visto as telas do **Getaway** e fiquei maravilhado pelo que eu achei que seria somente mais um belo jogo de corrida. Imagina minha surpresa quando a **Sony** finalmente o revelou como um game de ação a estilo *Grand Theft Auto*, e com um visual realmente muito legal.

Na verdade, *Getaway* parece que terá o prestígio do *GTA*. O **Team Soho** conta atingir um realismo supremo. Ao contrário da cidade fictícia de *Grand Theft Auto III*, a Londres de *Getaway* é retratada com prédios foto-realistas e carros de marcas reais como BMWs e Toyotas rasgando as ruas – tudo com imagens que são, de longe, melhores que o sucesso de *Rockstar* [illegible]ague seu jogo é e não se comportará do mesmo jeito. Capote, e o seu personagem se machucará. E quando você estiver a pé, a ação será muito mais complicada – bastante parecido com algo tipo *Metal Gear Solid* ou *Headhunter*, em que ficar escondido faz parte do esquema, enquanto você examina o interior de galpões e prédios. Com o realismo de tudo vem o fato de que um tiro na cabeça acaba na hora com seu jogo, sem que você possa recorrer a kits médicos para se restabelecer.

Este é o tipo de game que tem muito se sabe, e de que todos nós aprendemos a gostar. Mas é muito cedo para dizer se *Getaway* será totalmente livre da possibilidade de vagar pelos cenários ou se será finalmente limitado a seguir a história. Os caras do *Team Soho* estão seguindo o script firmemente, o que faz *Getaway* parecer um pouco linear (pelo menos, até onde chegamos).

The Getaway traz duas histórias paralelas. Mark Hammond, ex-gangster que está tentando se endireitar, é trazido de volta para o submundo obscuro da máfia de Londres quando o chefe do crime Charlie Jonson mata sua esposa e seqüestra seu filho. Hammond é então forçado a ser o menino de recados de Jonson para manter seu filho vivo. Ao decorrer da história, você conhece Frank Carter. Ele é um guarda viga que cai do céu, e simplesmente vive para cuidar a família de Jonson do perigo. Na segunda parte do jogo você poderá jogar na pele dele.

Mesmo com *Getaway* parecendo um clone de GTA, o Team Soho está provando ao prometer uma experiência diferente, muito mais sat[illegible]

Jeff Green

CONVOCANDO O ELENCO

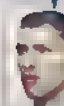
Imitando a Arte

Em vez de criar modelos de personagem para *Getaway* e depois selecionar atores para as vozes, o **Team Soho** decidiu contratar atores ingleses conhecidos, e então basear neles os personagens do jogo. O resultado é um visual bastante autêntico.

Indo mais além, os produtores filmaram os atores durante todas as cenas do script. Eles até criaram sets, contrataram um departamento de figurinos e criaram maquiagens obscuras para alguns dos personagens.

Ator

[illegible]
Atributos físicos marcantes:
- Maçãs do rosto acentuadas
- Lábios carnudos
- Olhos distantes



PERSONAGEM

MARK HAMMOND
Atributos físicos marcantes:
- Maçãs do rosto acentuadas
- Lábios carnudos
- Orelhas [illegible]

Devil May Cry 2

[illegible]

[illegible]

[illegible]

True Crime: Streets of L.A.

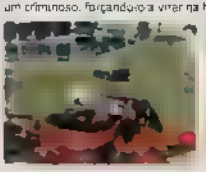
Plataforma	PS2
Desenvolvedora	Activision
Lançamento	4º trimestre
Gênero	Ação
Jogadores	1
Memória	Mínimo de 128 KB
Outras plataformas	GameCube, Xbox
Site	www.activision.com
Idade	Acima de 18 anos
Tradução/Legendas	O estado dispensável

Quando um drama entre a máfia [illegible] nar dá certo, você já imagina que [illegible] comer. É aí que o policia. Nick King entra na história. Nick [illegible] limpa as ruas de L.A. usando e abusando de suas habilidades em lutas mi[illegible]ciais, seu carro invulnerável e tiros pra todos os lados. [illegible] ouviu esta história? Pode ser. O enredo foi baseado em alguns dos nossos filmes prediletos de ação, que inclui A Hora do Rush, Fervura Máxima e a série Máquina Mortífera, diz o produtor de Activision, Bryan Bustamante. "Nós queremos criar um [illegible]".

O jogo não traz apenas uma grande área que lembra vagamente os Angeles, uma seção inteira da cidade dos anjos foi recriada nos mínimos detalhes dentro do mundo de **True Crime**, com placas de ruas, outdoors e famosos pontos de referência.

Claro que *True Crime* será um game de tiro e pelas ruas, mas com muito mais ênfase em seqüências com trocas de tiro e de luta corporal do que [illegible] ação atrás de um volante. Imagine-se perseguindo um criminoso, forçando-o a virar na hora errada e [illegible] capotar. Ele se arrasta das ferragens e escapa correndo pela multidão, você será o [illegible] agarrar mão de ferro [illegible] dando tiros dele, que se esconde [illegible] bar escuro, achando que [illegible] despistou. Bo[illegible] portas arrebentando como um louco. Ou [illegible] você escolher se sentindo mais humanitário, pode [illegible] o cara na base da pancada. Neste caso, o ba[illegible] se tornará uma espécie de [illegible] de luta (veja imagem acima). "Em *True Crim*[illegible] possui uma série de golpes de defesa, desvios e combos", diz Bustamante. "À medida que o game se desenvolve, você pode visitar uma série de Dojos e ser ensinado pela cidade e aprender novos golpes para arrasar com seus oponentes. Estamos certos de que não será um *Soul Calibur 2*, mas o sistema de luta parece ser bastante interessante para um jogo [illegible]".

Todos sabíamos que *Grand Theft Auto 3* daria início a uma [illegible] de jogos parecidos, mas é bom ver títulos como *True Crime* criando alguma coisa diferente dentro do estilo.



COPIA CARA-DE-PAU?

Hora de comparar

É claro que True Crime será acusado de imitar GTA 3. Então perguntamos ao produtor Bryan Bustamante o que diferencia este jogo de ação [illegible] nel de gênero. "Existem muitas características essenciais que separam *True Crime* dos outros jogos. A primeira e mais importante é a maneira como o design da missão foi criado. Em outros games, se você não completa uma missão, você tem que [illegible] muitas vezes, pois que a vaga e então continue a avançar no jogo. No entanto, *TC* contém um sistema único em ramificações, que [illegible] permite continuar a jogar, não importa o que aconteceu. Nós também temos um setup de tiro mais detalhado que os games do passado, permitindo-lhe se esconder atrás de paredes e caixas para proteção, mirar em múltiplos inimigos de uma vez, dê um mergulho e chute e [illegible] [illegible] como se vê em filmes bacanas de ação." Mas será que ele está preocupado com as comparações com GTA3? "Não há problema [illegible] algum em ser comparado ao [illegible]

PREVIEW ESPECIAL

BRUCE É NOSSO HERÓI

Visite www.bruce-campbell.com e descubra porque Bruce Campbell é um dos atores mais legais do mundo. O cara deixou sua marca dizimando zumbis na série *Evil Dead* e depois teve suas melhores falas roubadas por Duke Nukem. Viva Bruce, o rei supremo dos filmes de terror B.

The Mark of Kri

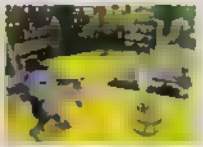
Sony • novembro [illegible]

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

THQ • sem data [illegible] onde houver zumbis, lá estará o homem chamado Ash [illegible] munido de uma pá, uma espingarda e uma serra elétrica [illegible]

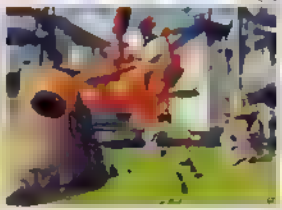
"Sly" Cooper and the Thievius Raccoonus

Sony • quarta trimestre [illegible]



Ratchet & Clank

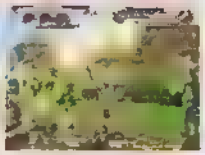
Insomniac • novembro – Os criadores de Spyro voltaram, mas sem o dragão roxo. A Insomniac nos traz agora uma dupla que mistura *Duke Nukem Forever* e *Jak & Daxter*. Ao contrário de Jak, o companheiro robótico de Ratchet é fit. Ratchet pode melhorar o robô [illegible]



Dark Cloud 2

Sony CEA • Final de 2002 •

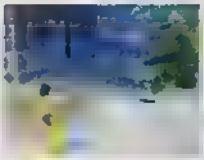
[illegible] um sistema de invenção, ou seja [illegible] as melhores armas e equipamentos [illegible] obter a melhor armadura

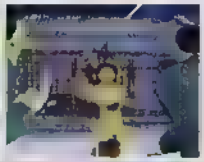


Crouching Tiger, Hidden Dragon

Ubi Soft • Segundo trimestre de 2003 • Também para GC

[illegible] esperando que o Tigre e o Dragão agüentem [illegible] no três anos depois [illegible] do filme? Durante [illegible] você pode usar [illegible] se [illegible] uma luta no topo das árvores





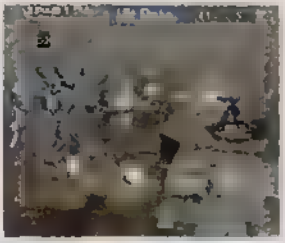
Need for Speed: Hot Pursuit 2

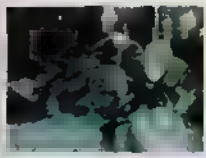
Electronic Arts • Julho de 2002 • Também para GC, Xbox

[illegible] EA [illegible]

Contra: Shattered Soldier

Konami • Quarto trimestre de 2003



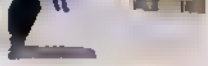


Zone of the Enders 2: The 2nd Runner

Konami • Terceiro trimestre de 2003 — Adoramos o primeiro *ZOE* pelo visual arrasador, modelos de robôs inspiradíssimos e excelente jogabilidade. Mas o jogo não era perfeito, nem chegava perto disso. Principalmente quando você não estava detonando os ambientes já com suas máquinas gigantes. Nessas horas havia um hiato de... bem, missões sem sentido. *ZOE 2* acrescenta os momentos chatos do jogo anterior e aumenta a adrenalina com combates [illegible] Realmente havia muita enrolação em *ZOE*" assume Noriaki Okamura, [illegible] criador de *ZOE 2*. "Contamos isso nesta seqüência. Desta [illegible] uma série consecutiva de batalhas." O jogo acontece dois anos depois dos eventos do primeiro. Conta a saga de Jehuty e Anubis. Estes nomes lhe [illegible] Com gráficos desse nível, o jogador terá tempo de se preocupar que a história mais parece um Gundam encontra Evangelion"?

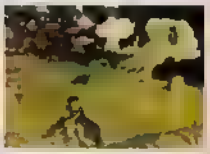
The Sims

Electronic Arts • Quarto trimestre de 2003 — Finalmente, o título que fez o mundo dos jogos de PC pegar fogo está prestes a chegar ao Playstation 2. É pra melhorar ainda mais, está lindo, com alguns recursos que não se encontrados na versão original. Coisas como novidades exclusivas, um modo mais detalhado para criação de personagens e uma câmera multiângulo bem mais flexível, só para citar alguns. E mesmo não bastasse você ter que cuidar das [illegible] de quarto, pentelho na vida real, pode agora também conviver com ele no mundo virtual. Ou pra [illegible] namorada, companheira, o que quer que seja, é [illegible] você pode salvar o seu relacionamento [illegible] o memory card do PS2 de alguém e veja se os seus Sims s[illegible]



Harry Potter and the Chamber of Secrets

Electronic Arts • Novembro de 2002 • Também para GC, Xbox — [illegible] aprendizado das artes mágicas na pele do bruxinho prodígio Harry Potter. Esta aventura inspirada em [illegible] acompanha de perto a história e emocionante do segundo livro bem superior ao primeiro, digase de passagem. Só isso já garante que o game deverá superar facilmente a versão do anterior para PSOne. Se você está familiarizado com o cenário de Harry, irá pular de alegria ao ver o jogo de Quadribol melhorado, duelos mágicos e minigames. É claro que os corredores tortuosos do castelo, poções mágicas e os personagens inesquecíveis do primeiro game estão todos de volta nesta edição. Prepare-se para uma nova [illegible]

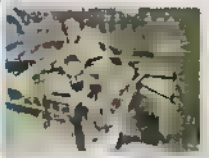


Red Faction II

THQ • Novembro de 2002 [illegible] tropa de melhor game de tiro em primeira pessoa nos primórdios do PS2. [illegible] gráficos bem definidos e terrenos acidentados. Este ano, a [illegible] melhorias? Que tal a nova ação com pistolas duplas, veículos controláveis, modos de jogo com equipes e um sistema aperfeiçoado para a destruição do terreno?

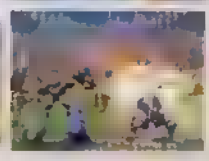
Dave Mirra BMX XXX

AKA Acclaim • Outubro de 2002 • Também para GC, Xbox — Este título inaugura a nova série da **Acclaim** batizada de AKA (Athletes Kick Ass, algo como atletas mandando ver) e oferece um novo horizonte nos jogos de esportes radicais: a mulher são os elementos mais adultos? É isso mesmo, agora suas estrelas favoritas da BMX podem falar palavrões, [illegible] escorregamentos desvairados e cair de cara em montinhos de cocô de cachorro. E fica a ligado em algumas tomadas radicais [illegible] bumbum e peitos sacolejantes das [illegible]



E3 War of the Monsters

Sony CEA • Terceiro trimestre de 2002 — Es[illegible] por robôs gigantes e monstros que mais parecem saídos daqueles filmes B de ficção [illegible] do-os pelas ruas de uma cidade superpovoada. Até mano a mano ou com até quatro jogadores em uma batalha alucinada. O game é [illegible] desenvolvido pela equipe responsável por *Twisted Metal: Black*



"Este é o ano em que nossos principais personagens irão estrelar novos títulos."

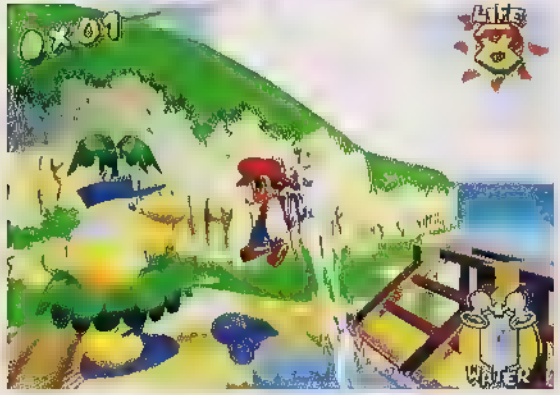
O criador de Mario, Zelda e guru dos videogames, Shigeru Miyamoto, da Nintendo

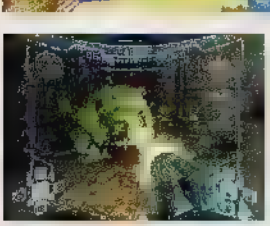
PREVIEWS ESPECIAL

GameCube

Este ano, Nintendo aposta em seus medalhões em voz do Online

Mario, Metroid, Zelda, Wario, Star Fox, F-Zero... Uma lista dos maiores games da história da Nintendo ou os jogos que estão chegando para o GameCube até o fim deste ano? Como bem lembra Peter MacDougall, vice presidente executivo de vendas e marketing da empresa, é as duas coisas. "Estaremos lançando mais títulos de grandes franquias nos próximos nove meses do que em qualquer outro período na história da Nintendo. Apenas jogos com os mais reconhecidos e populares personagens na história dos videogames" completa MacDougall. Ainda mesmo versões desses "gigantes dos games" para feira provaram que não estarão vivendo apenas de reputação. Conversas informais pelos corredores da E3 sobre os melhores jogos do evento inevitavelmente chavam o controle de *Mario*, o visual de *Zelda* e a inovação de *Metroid*. Excelentes notícias para os donos de GameCube, que tão minha recebendo atenção nos últimos meses. Pena que a mesma exclusão não ocorreu fora dos games da Nintendo. Além de *Resident Evil* o da Capcom, achar bons jogos em alguma third party foi bem difícil.





Os "Gigantes dos games" da Nintendo – *Mario*, *Metroid* e *Zelda* (acima, acreditamos que você saiba quem é quem). Confira nossos previews de cada um deles nas próximas páginas

GameCube em números

150 dólares, o novo preço do console desde 21 de maio

11/18 data de lançamento de *Metroid Prime* e *Metroid Fusion* (GBA)

2003 ano em que *Zelda* para GameCube chega ao ocidente (fevereiro)

1 número de jogos Online para o GC (Phantasy Star Online)

Mais coisas GameCube

TELINHA PORTÁTIL

Nintendo acaba [illegible] Parecendo [illegible] Peter. Ele se conecta à saída digital do Cube e tem uma imagem bem nítida e cores levemente superior à do PSOne, da Sony. Nada do preço, no data de lançamento não é uma coisa tão [illegible] para provocar sono. Uma forma cruel de [illegible]

ESTRELE SEU PRÓPRIO GAME

Para mostrar o poder da GameEye, uma câmera digital para o Game Boy Advance, a Nintendo traz um estranho game chamado *Stare Battle*. Nele, os dois jogadores tiram uma foto de seu rosto ou outra parte do corpo, você e o seu colega mais estranho. (Nariz, [illegible] olho, orelha...) e colam ao [illegible] para [illegible] de luta. Nada de preço ou data de lançamento para o momento.

PERGUNTINHA BÁSICA: CADÊ PERFECT DARK ZERO?

Desde sua pequena aparição no site da Nintendo durante a E3 2005, rumores surgiram sobre uma aparente exclusividade para o tão amado FPS da Rare para o Nintendo 64. Não aparecer na feira, somado ao fato de que o único game da Rare na E3 era o quase completo *Star Fox Adventures*, aumentou a especulação de que a Rare irá começar a desenvolver títulos para o Xbox e, ou PS2, começando por *PD Zero*. Quando questionado sobre isso, Peter McDougal, da Nintendo respondeu com um vago "No momento nossos negócios com a Rare estão como sempre estiveram", e um representante da Rare nos contou que "(nossa) relação com a Nitendo não mudou de forma alguma" mas ninguém negou a possibilidade diretamente.

GameCube Online: Testando o mercado

Now, todo mundo [illegible]

[illegible] testando esta satisfeita em apenas uma [illegible]

Caso você não tenha notado, *Phantasy Star Online* pode ser jogado ONLINE. Não foi divulgada preço ou data de lançamento do joystick/teclado mostrado aqui. Será que vem junto com o game?

Games em destaque

Eis a lista com os jogos do GameCube mais bacanas que pintarão durante a feira.

• em vermelho = game presente nesta edição.

As datas entre parênteses mostram o dia do lançamento do jogo.

Agosto

- Beach Spikers
- Madden NFL 2006
- NFL 2K5
- Super Mario Sunshine (dia 26)

Setembro

- Animal Crossing (dia 11)

- Star Fox Adventures (dia 19)
- TimeSplitters 4
- Tonic Evolution

Outubro

- Bloodrayne
- Mario Party 7 (dia 23)
- Robotech: Battlecry
- Vexx

Novembro

- Batman: Dark Tomorrow (dia 5)
- Dungeons & Dragons Heroes
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Haven: Call of the King
- Metroid Prime (dia 8)
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Warioworld (dia 4)
- X-Men: Wolverine's Revenge

Terceiro trimestre

- Capcom vs. SNK 2 EO
- Phantasy Star Online Episode I & II
- Minority Report
- Ray Man
- Resident Evil 4
- Star Wars: Bounty Hunter
- Star Wars: The Clone Wars
- Super Monkey Ball 2

Quarto trimestre

- Defender
- Godzilla: Destroy All Monsters Melee
- James Bond com Nightfire
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Resident Evil: Dead Aim (versão A)
- Teenage Mutant Ninja Turtles

2003

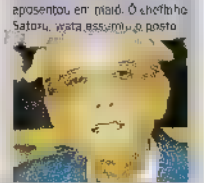
- Agent White Storm
- Enter the Matrix
- Eve
- Project BG&E
- Soul Calibur II
- Star Fox Shooting Game
- The Hobbit
- The Legend of Zelda
- Tom Clancy's Splinter Cell
- X

Ainda sem data

- Deshin the Giant
- Mega Man Hoops
- Phantasy Star Online Card Battle
- Stage Debut

CORTINA DO GAMECUBE

A Sega [illegible] demo de um jogo de cada desenvolvedor em *Phantasy Star Online* para mostrar o mais fácil linkar dois GameCubes equipados com o adaptador para ou mais em banda larga (basta plugar ambos ou [illegible] Ethernet comum). Será que *Sword PSO Lady Battle* pode se tornar um título Online para [illegible]? Nenhuma informação precisa nos foi dada. Depois de servir à presidência da Nintendo, por mais de 20 anos, o chefão Hiroshi Yamauchi finalmente se aposentou, em maio. O chefinho Satoru Iwata assumiu o posto

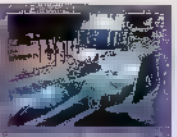


A NINTENDO MOSTROU O [illegible]

[illegible] Wavebird, joystick sem fio [illegible] por todos os [illegible]. Esse [illegible] funcionava perfeitamente [illegible] Combate [illegible] vale a pena.

PRIMEIRA [illegible] F-ZERO

[illegible] para jogá-lo!



GameCube na E3 — Relatório Final

PRÓS:

+ A melhor linha de jogos para este ano, incluindo grandes nomes que todos adoram
+ Parcerias de desenvolvimento com a Sega, Namco e Capcom
+ US$ 50,00 mais barato

CONTRAS:

- Poucos jogos exclusivos fora da Nintendo e ainda poucos games para os mais adultos
- Pouco suporte para os periféricos Online
- Cadê os RPGs?

VEREDITO:

Jogos incríveis da Nintendo, mas poucos games exclusivos vindos de third parties e quase nada Online

NOTA 9

PREVIEW ESPECIAL

QUEM É ESTE POVO

A garotinha de Capcom [illegible] mais rápida e nervosa game do que era em *RE4*. Depois de sobreviver à queda de helicóptero de sua equipe (você vê as ferragens na abertura de *RE*), ela [illegible] em um [illegible] e encontra novos amigos...

Rebecca [illegible] um [illegible] "[illegible]" [illegible] exfuzileiro naval [illegible] por ação

Resident Evil 0

NOSSO DESTAQUE #3

[illegible]	Capcom
[illegible]	Capcom
[illegible]	
GÊNERO	Survival Horror
[illegible]	60%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] opções [illegible]
N. RUIM	O sistema "Zapping" permite alternar entre os personagens a qualquer hora
N. BOM	Passa muito tempo com um personagem e o outro vira rascunho de zumbi
E A MÚSICA DOS ZUMBIS?	A banda arrebentou da [illegible] está [illegible] grande. Porque a verdade é que a gente gostou disso

REfazendo os sustos

Não muito depois de sobreviver aos horrores de *Resident Evil 0* neste final de ano você terá uma [illegible] dessa de terror na forma de [illegible] games *RE* para GameCube: *REx*, *REgi Nemesis* e *RE Code: Veronica*. Não espere ver [illegible] assustadoras vistas nos primeiros dois títulos *RE* de Cube, nem mesmo alterações na jogabilidade ou outras mirabolantes. Esses jogos são simples adaptações, "bem com pouco polígono a [illegible] acrescentado", brincou o produtor [illegible] dizendo que você [illegible] citzegem", tanha em mente que todos os [illegible] games serão vendidos a preços [illegible]. A esperança [illegible] que a grande [illegible] que os [illegible] da série no cubo [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] da [illegible] de *RE4*, que estará "bem da [illegible] [illegible] dos jogadores" de acordo com seu produtor.

Os games *Resident* [illegible] chutando e gritando em [illegible] essas assombradas, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Fiquem Juntos!

Quando Rebecca e Billy estiverem sozinhos, você poderá controlá-los simultaneamente. Use o botão C para mudar o outro personagem, ou pressione Z para ativar o movimento automático. Quando você quiser que eles se juntem, basta pressionar o botão. Infelizmente, não há planos para um modo cooperativo para dois jogadores.

Separem-se!

Dê um toque em X para pular para a localização do outro personagem. O tempo continua passando para o personagem inativo, portanto, se você o deixe em uma sala cheia de zumbis ou você ouvirá um grito e retornará para uma cena [illegible]. É game over se qualquer um dos personagens morrer.

[illegible] estava em um andar no alto.

[illegible] outra grande novidade são as caixas [illegible] que nos jogos anteriores eram os únicos [illegible] onde você podia jogar as coisas [illegible] em um mesmo [illegible] que de volta. Outra [illegible] maioria aberta [illegible]

[illegible] cisam ser explicadas. Mas a luta por [illegible] gens, [illegible] coisa é certa: *RE0* [illegible] nos impressionantes que detonam o p [illegible] do Cubo. Na verdade, os ambientes ao [illegible] Este [illegible]

O QUE FICOU PRA TRÁS

Os fãs de *RE* que ainda não tiveram seu cérebro comido pelas noites sem sono se lembrarão de que a Capcom mostrou *RE0* em abril de 2000 – para o N64. Com o desaparecimento do sistema, o game acabou voltando ao planejamento. Resultado: virou um título para GameCube, mas manteve a mesma ambientação e o balance de alternação de personagens. Você consegue diferenciar as duas versões nessas telas?*

*[illegible]

PREVIEW ESPECIAL

Super Mario Sunshine

Desenvolvido por:	Nintendo
% pronto:	90%
Lançamento:	26 de agosto de 2002
Site:	www.nintendo.com
O básico:	Mario volta sob a tutela de Shigeru Miyamoto.
O mais:	Ele continua usando aquele macacão fora de moda.
E o pesadelo vehicle:	O sotaque italiano está mais forte do que nunca!

Super Mario Sunshine foi um dos destaques não só do estande da **Nintendo**, mas da E3 de um modo geral. E não dava pra escapar outra coisa de um game com a marca Super Mario na embalagem. Desde 1996, a Nintendo não lançava um game de ação com o bigodudo para seu console de linha. E essa espera toda só serviu para nos deixar com a expectativa de que algo realmente novo pudesse acontecer lá.

Isso, em parte, é verdade. *Super Mario Sunshine* é um game de plataforma em 3D cheio de mundos exóticos, roleta de itens, inimigos gigantes e muitas e muitas missões. Até aí, nenhuma novidade. Shigeru Miyamoto foi a idéia e liderou o projeto, então o resultado não podia ser muito diferente disso. Seis fases curtas estavam disponíveis na versão demo apresentada na E3, mas dá pra dizer que o estilo lembra muito o de *Super Mario 64*, o primeiro e mais aclamado game da era 64-bit. Dá até pra dizer que Mario Sunshine é uma versão expandida de *Super Mario 64*, já que a estrutura de jogo é a mesma, assim como o conceito visual e a jogabilidade. As diferenças estão no enredo e nas habilidades do herói – e é aqui que Sunshine começa a andar à frente. Mario continua dando seus pulinhos, agora até faz um salto triplo, mas suas proezas vão além: ele se equilibra sobre flores e cavalga seres marinhos. Além disso, o bigodão tem um dispositivo nas costas que espirra líquidos e funciona como jetpack. É possível encher o tom água e usá-lo para limpar sujeira, além de fazer piruetas e crescentemente resolver puzzles.

Pelo que deu pra pegar do enredo, Mario goza [illegible] e vai [illegible] mas é o suficiente para dar uma geral na região, que está toda empoeirada. Aí, [illegible] Shines, que são obtidos após lutas com os chefes [illegible] e organizar o arquivo.

E nem pense que vai ser moleza só porque você é o rei de Mario 64. Sms difere muito do clássico, até porque as novas habilidades do herói são difíceis de dominar. Sunshine também promete trabalho: Miyamoto disse que os desafios dos dois games têm mesmo grau de [illegible] mas o Sunshine é mais complexo graficamente, deve ser cumprir um número bem maior de tarefas.

Pablo Miyazawa

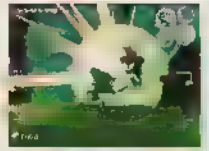
DESDE DA REVISÃO...

Você conhece o Luigi?

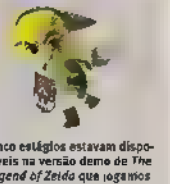
Jogo do Mario não é completo sem a participação especial de sua turma de parceiros. Yoshi, Toad e Peach já têm presença confirmada em *Super Mario Sunshine*, mas cadê o Luigi? Será que o primo magrelo não dará as caras? Questionado sobre isso em uma entrevista coletiva na E3, Shigeru Miyamoto desconversou: "a nada não podemos falar sobre esse assunto". Deixa pra lá. Sabemos que o velho Miyamoto adora fazer um mistériozinho básico, então, nem vamos esquentar a cabeça. Se Luigi for mesmo aparecer em *Super Mario Sunshine*, deixa que a gente conta.

The Legend of Zelda

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Nintendo
[redacted]	[redacted]
Gênero:	Ação
% Nacionalização:	30%
Lançamento:	Fevereiro de 2003 (novembro de 2002 no Japão)
Site:	www.nintendo.com
Link parente:	Uma das Marinas Superpoderosas.
A boa:	Construir um desenho animado e divertido demais.
A ruim:	É um jogo que você será obrigado a comprar
E a péssima notícia:	O visual do game ainda vai gerar muita polêmica



Link, o versátil



Cinco estágios estavam disponíveis na versão demo de *The Legend of Zelda* que jogamos na E3. No primeiro, Link pilota seu barquinho por um oceano cheio de bóias e outros obstáculos. Em outro, o destaque é o uso da furtividade. Link precisa se esconder em barris e atrás de muros para escapar dos inimigos. A fase Dungeon simula um dos muitos labirintos do jogo, com um monte de inimigos. Rupees, baús e portas trancadas. A fase Adventure se passa na cidadezinha do Link, e é cheia de conversa mole com os habitantes do local. Finalmente, havia um dequeles bons e velhos monstrengos gigantes bem típicos da série, no que parecia ser um combate contra um chefe típico do jogo. E isso é só um pouquinho da variedade que Zelda apresentará em novembro no Japão e, alguns meses depois, nos EUA.

A Nintendo resolveu criar polêmicas em 2001. Primeiro, transportando a cultuada série *Metroid* para o ambiente 3D em primeira pessoa. Depois, o ato mais corajoso: pegou a aleada mais celebrada série *The Legend of Zelda* e a virou de cabeça para baixo. Dez anos depois, personagens e até o herói Link e deu aquele banho de loja. Resultado: o que era realista se tornou totalmente o oposto. Com gráficos em cel-shading, o visual do novo *Zelda* para GameCube está mais próximo a um desenho animado do que a um jogo de videogame. O susto foi grande e a maioria dos fãs torceu o nariz, agourando criancice. Shigeru Miyamoto permaneceu em silêncio, e só voltou a se pronunciar na E3 deste ano. Aí, quem ficou a boca aberta foi o público. *The Legend of Zelda* acabou sendo um dos games mais festejados da E3.

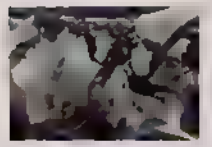
É fato que *Zelda* está totalmente diferente mas é só no aspecto visual – a essência da série está mantida. Ou seja, é um puro game *Zelda*. E aí aos que você está acostumado e joga desde sempre. O estilo lembra diretamente o de *Ocarina of Time* ou *Majora's Mask* (N64). A jogabilidade é idêntica e os aspectos clássicos estão presentes: os pulos automáticos, as escaladas, as lutas de espada e até a disposição dos itens na tela. Link movimenta-se do mesmo jeito e tem as mesmas habilidades – além de algumas extras. Agora ele pode se balançar com o gancho-serra (conde de inimigos atrás de pedras, como em *Metal Gear Solid*) e pega armas que os inimigos deixam pelo caminho. Até o vento teve um papel importante na história – a qual o Link navega em um barquinho em vez de cavalgar Epona. Novações à parte, o destaque absoluto é o visual, que traz a sensação de controle sobre um desenho animado. As formas simples e as cores vivas facilitam um aspecto sempre levado a sério por Miyamoto: as expressões dos personagens. "Com os gráficos em cel-shading, é mais fácil expressar as diferentes sensações que os personagens venham a ter" disse.

The Legend of Zelda ainda não tem um nome definitivo, mas a história já está bem resolvida. Dessa vez ficamos sabendo mais sobre a infância de Link, que no game tem doze anos de idade, seus familiares e, principalmente, sua irmã, Aril. É a primeira vez que ela é citada na saga, e já chega causando problemas: a menina é sequestrada por uma ave gigante, e Link precisa salvá-la. Quando tive mais detalhes, é claro que a gente mostra.

Pablo Miyazawa

Metroid Prime

[redacted]
Desenvolvido por: Retro Studios/ [redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]
Site: www.nintendo.com
[redacted]: Samus e suas Morphing Ball
[redacted]: Os inimigos estão mais cruéis que no Super NES
[redacted]: Samus não tem a roupa no Final



GUIDES X ARMA

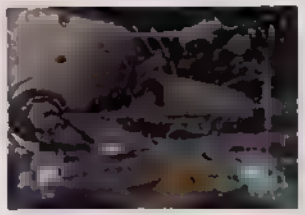
Usando a cuca

Para quem já é fã de *Metroid*, isso pode até parecer uma coisa óbvia de se dizer. Mas quem é novo na história deve achar que *Metroid Prime* é um daqueles games de tiro em primeira pessoa sem objetivos além de "aniquilar todos seus inimigos". Errado! Há muito a ser feito além de atirar feito maluco em qualquer ser vivo da tela. O foco principal de *MP* é a exploração. Em praticamente todas as salas há algum objeto ou dispositivo que precisa ser analisado de perto, pra se obter alguma informação especial. Para fazer isso, o jogador precisa parar em frente a um local indicado e usar a visão scanning com o botão L do controle. Na mesma hora, surgem na tela novas dicas a respeito dos inimigos ou informações para resolver algum quebra-cabeça. Quer dizer, não só seus dedos serão exigidos no game, mas seu cérebro também

Na E3 2001, **Metroid Prime** [redacted] exibido em forma de um vídeo curtinho no estande da [redacted]. Quase ninguém viu, e acabou sendo [redacted] decepções da feira. Para piorar, por [redacted] a gente gostou [redacted] é que o estilo em primeira pessoa [redacted] original [redacted] Sé lembra de fluxo famosa na era [redacted] game de plataforma 2D rez mais às no Super NES do que *Super Metroid* [redacted] anto que o jogo de Samus Aran [redacted] ele [redacted] o melhor de todos os tempos pela EGM Brasil (nossa edição [redacted] lembra)? Como um game de estilo tão definido se comportaria tão desca- racterizado [redacted] GameC. be? Essas indagações nos [redacted] og [redacted] param por quase [redacted] ano, e o jeito é [redacted] e mesmo es- perar a E3 para comprova- a mudança ao vivo.

Metroid Prime passou por momentos conturbados desde sua primeira aparição. A **Retro Studios** passou por poucas e boas para colocar o game nos eixos. O projeto atrasou e a **Nintendo** ficou [redacted] nsat sfeita com os resultados. A p- odutora passou [redacted] po- apertos e foi obrigada a demitir dezenas de membros da sua equipe no ano passado. Houve quem cisse- [redacted] ja e o game estava [redacted] ão o [redacted] que acabaria cancelado.

Mas a Nintendo desmentiu tudo, e fomos as re- [redacted] deias do projeto. Até Shigeru Miyamoto foi convoca- [redacted] pa- a [redacted] da E- [redacted] game mais esperado [redacted] da E3 2002 não de- [redacted] ecionou. *Metroid Prime* é um dos grandes [redacted] os- sitantes do estande da Nintendo, mesmo com apenas um pequ- [redacted] o jogo [redacted] de- [redacted] os à disposição de acordo com Miyamoto, a primeira [redacted] ase do game [redacted] A agilidade lembra qualquer o- [redacted] o [redacted] game do gênero que você [redacted] ence- [redacted] omo *Turok*, [redacted] *Halo*. Mas são nos pequenos detalhes que o charme do game é evi- [redacted] ente. As armas e os [redacted] nim- gos [redacted] mas tem todas as habilidades de sua época 2D, mais algumas novidades. Ela- [redacted] usa o X-Ray Scope para procurar [redacted] rachadu- ras e vira Morphing Ba- [redacted] um dos momentos altos do jo- go. Nessa forma, a visão passa para [redacted] tercei- a pessoa [redacted] amus vira bola percorre t- [redacted] neis estreitos em alta veloc- [redacted] dade. Outras ma- [redacted] tas registradas da série – disparar várias vezes em portas azuis, carregar o tiro usando o Charge Beam ou usar bombas na forma de bola [redacted] – [redacted] das e ganharam espaço. Os produ- [redacted] tores acertaram em cheio ao manter os elementos clássicos – actos mesmo nes- [redacted] ersão ultra-evolu- [redacted]

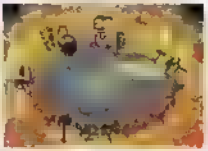


MELHOR ESTANDE: NINTENDO

Ao momento em que batemos os olhos no estande da Nintendo, sabíamos que seria o vencedor: gigantescas imagens de Mario, Link e Samus davam boas-vindas aos visitantes. Dentro, se você conseguisse andar entre a multidão, não dava pra dar cinco passos sem encontrar um dos "gigantes" da Nintendo. Para ainda você viresse, havia algo legal. *Mario, Zelda*, alguns novos games para GBA, a conexão GBA-GC e muito mais. Perfeito.

Mario Party 4

Nintendo • 28 de outubro de 2003 – A maior festa dos videogames está de volta, com gráficos mais interessantes, acerca de 50 novos jogos que certamente darão aos joysticks de seu GameCube o maior trabalho que já tiveram desde que você jogou pela primeira vez *Super Smash Bros. Melee*. A versão de *MP4* que testamos mostrou que a jogabilidade de seus predecessores para Nintendo 64 não mudou muito. Claro: você vem os típicos tabuleiros e minigames, e joga um dado, move seu personagem pelo tabuleiro e enfrenta seus oponentes sendo o melhor em chutar bundas, pisar em cabeças e coletar moedas. Alguns dos novos minigames arrancaram risadas da galera na E3, como um que você está no meio de uma revista, que fica virando as páginas e esmagando os personagens – você deve achar os buracos nas folhas para passar lesco-lesco pelas folhas adentes.



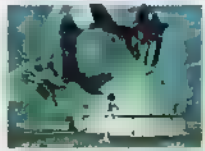
O Mario gigante, cuidado de cogumelos mágicos, consegue acessar áreas mais complicadas no tabuleiro

A Nintendo está mesmo mudando sua imagem infantil. Aqui, Mario cai na tentação de jogo para ganhar moedas

Project BG&E

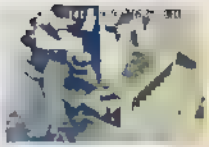
Ubi Soft • Segundo trimestre de 2004 • Também para PS2, Xbox – O estilo europeu extravagante de BG&E fizeram dele um dos jogos mais interessantes nos domínios da E3. O criador da série *Rayman*, Michel Ancel, é o principal responsável por esta aventura de ação, embora o jogo seja bastante diferente de qualquer aventura anteriormente estrelada pela mascote sem braços da **Ubi**.

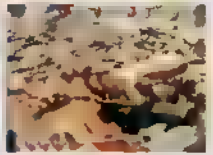
Muito do game envolve a exploração dos céus em uma aeronave (que também é um hovercraft), mas nós também pudemos assistir a uma verdadeira "batalha" com o peixão esquisito da imagem maior ali ao lado. Nela, a heroína corria e tirava fotos da estranha criatura. De acordo com a história, uma jovem garota é recrutada para reunir informações e ecologia de estranhas formas de vida em um pântano. A complexa história se desdobra em volta de sua habilidade crescente e sua conexão com uma conspiração governamental.



Wario World

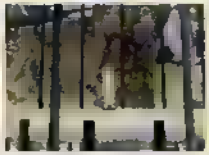
Nintendo • 11 de novembro de 2002 — Quando Wario deu as costas ape
ansformá-[illegible]. Sabe o que isso significa? Este ape
seu dinheiro de volta da única maneira que sabe: chutando os traseiros
dos monstros, no melhor estilo dos Arcades. É aí que de vez em quando
chutes e murros não são suficientes para
[illegible]





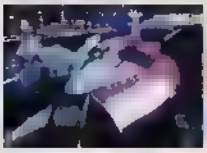
Haven: Call of the King

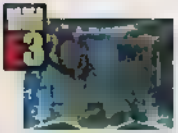
Midway • Novembro de 2002 • Também para PS2, Xbox — A produtora
Traveller's Tale foi aprimorando seu relativamente *Haven* por anos e os resul
tados refletem tal esforço. Este jovem herói faz mais do que simples
mente salta e bate. *Haven* controla naves gigantes, manobra tanques,
carros de corrida e até mesmo explora o espaço. De fato, você pode via
[illegible]



F-Zero

Nintendo • Março de 2003 • Também para Arcade — [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]



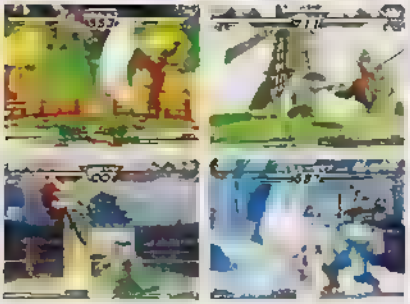


MELHOR VISUAL: METROID PRIME

Ficritas a atmosfera densa e complexa de *Metroid* que emprega e é por isso mesmo que a Retro Studios nos surpreendeu muito com *Metroid Prime*. O demo da E3 se passava em uma estação espacial abandonada, repleta de detalhes como canos, cabos, corredores deformados e... claro... vida inteligente gosmenta

Capcom vs. SNK 2: EO

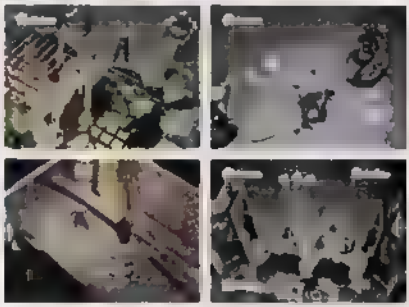
Capcom • Quarto trimestre de 2003 Fãs de jogos de luta p[ara] precisar mais nem de um joys[tick] para se aventura[r] ogo mais acé[m] Capcom



Dungeons & Dragons Heroes

Infogrames • Quarto trimestre de 2003 • Também para PS2, Xbox –

Game PS2 e PC. A grande novidade de

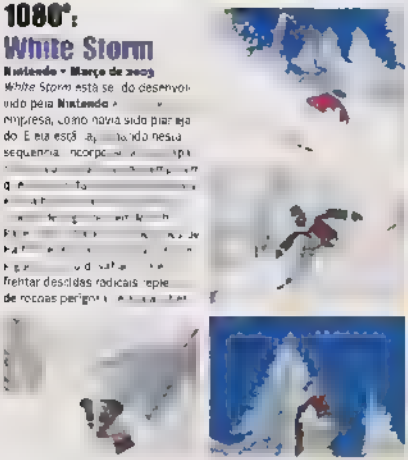


1080°: White Storm

Nintendo • Março de 2003

White Storm está se[ndo] desenvol[vido] pela **Nintendo** [em] empresa, como havia sido planejado. E ela está [fa]zendo isso nessa sequência incorpore[m] [e]lementos

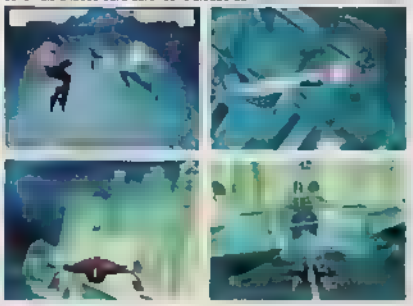
[en]frentar descidas radicais repleta[s] de rochas perigos[as]



Aquaman: Battle For Atlantis

TDK Mediactive • Quarto trimestre de 2003 • Também para Xbox –

mostra as peripécias do herói dos mares. [Co]m perspectivas em primeira e terceira pessoas, você poderá conferir as lutas, mergulhos e conduzir [se]us pais à lados para deter de a cidade co[m]



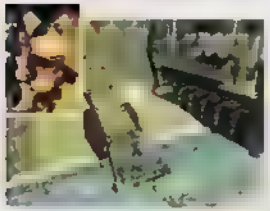
Ed Fries, vice-presidente da divisão de games do Xbox

PREVIEWS ESPECIAL

Xbox

Prestes a ingressar com tudo no mundo online, a biblioteca do Xbox ainda precisa de alguns títulos de peso, mas o arsenal está aumentando rapidamente

Para os donos de Xbox vivendo esta época de incertezas – quando jogos bacanas são raros e a venda do sistema despenca no Japão – a presença da Microsoft na E3 foi um grito dizendo: "Estamos bem, e o Xbox chegou para ficar". Tal sentimento é baseado em US$ 2 bilhões destinados a dar suporte ao console e a uma rede online nos próximos anos e ainda há os jogos, muitos jogos, alguns dos títulos mais quentes de que alguém ouviu falar ainda. "Não estamos apenas regurgitando franquias", diz Ed Fries, vice-presidente da divisão de games do Xbox. "Temos games interessantes como *Blinx*, exclusivo no Xbox." O tempo dirá se ele pode enfrentar os personagens famosos do Cube ou o bom momento da Sony, que se declarou [illegible] "Se a [illegible] olhar para daqui a um ano", diz Fries. "Eu não concordo com eles. Mas se olharem para daqui a 10 anos, acho que eles estão vencendo uma batalha, e não a guerra. E nós estamos no caminho certo para vencer uma guerra de longa duração"



Blinx, o novo preço do console desde R$ do ano

Jogos estão programados para o segundo semestre

Número aproximado de jogos Online a serem lançados este ano

Número de jogos Online disponíveis até o final do ano que vem

Preocupação basica sabe halo 2?

Ero o game para Xbox que mais queríamos ver na Eg, mas a seqüência de *Halo* não deu as caras. A Microsoft ainda não anunciou oficialmente o jogo, e só "sofre a ela apenas como "*The Next Halo*". Mas a produtora Bungie já está com a mão na massa – e ele será uma aventura prontinha para rodar Online, quando for lançada em 2003. "Muita gente pensou que deveríamos fazer um *Halo 1.5* e apenas adicionar os elementos Online," diz Ed Fries. "Claro, venderíamos um monte de cópias, mas essa não é nossa filosofia, que foi sempre a de manter *Halo* como o melhor em sua categoria, seja Online ou não." Mas então quando teremos a chance de dar uma olhada nesta nova geração do jogo? A Microsoft disse que deve ter alguma coisa pronta para exibição apenas em agosto.

Unreal Championship irá matar sua sede de tiros até a chegada do próximo *Halo*, em 2003

Eis a lista

Eis a lista com os jogos de Xbox mais bacanas que pintaram durante a festa.
* em vermelho = game presente nesta edição.

Agosto
- Madden NFL 2003
- NFL 2K3
- The Thing

Setembro
- Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
- NFL Fever 2003
- TimeSplitters 2
- Turok Evolution

Outubro
- Robotech: Battlecry
- Steel Battalion
- Medal of Honor
- Panzer Dragoon Orta
- Crimson Skies: High Road to Revenge
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Tecmo & Team Ninja Funkyworks

Novembro
- Metal Gear Solid 2: Substance
- Unreal Championship
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Mechassault
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Tom Clancy's Splinter Cell

Dezembro
- Enter the Matrix
- Midtown Madness 3

Fim do ano
- Blinx: Time Sweepers
- Brute Force
- House of the Dead 3
- Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Phantasy Star Online
- Sega GT 2002
- Wreckless
- Yu!

Primeiro trimestre de 2003
- James Bond 007: NightFire
- Soul Calibur
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast
- True Crime: Streets of LA

2003
- The Next Halo
- Ninja Gaiden
- Project 5SAE
- Project Ego

Ainda sem data
- Star Wars Galaxies
- Steel Battalion Online

Star Wars: Knights of the Old Republic

Revelando à poucas fechadas, Peter Molyneux, criador de Project Ego, promete você ensinando uma tribo a sobreviver em um mundo de dinos famintos. Este é um dos títulos de Xbox mais legais para 2003. Pulando até tempos medievais, a nova empresa Quantagram mostrou o mais brutal jogo de guerra para o próximo game *Kingdom Under Fire*.

+ A melhor rede online (o melhor custo-benefício)
+ Uma pilha gigante de games exclusivos de first-party e third-parties.
+ Nenhum adaptador é necessário para jogar games em rede

- Faltam medalhões entre os jogos de Linha de first-party
O preço e a pouca penetração da banda larga pode excluir muitos jogadores do Xbox Online

Solid Snake lidera a lista de bons games. E não se esqueça o novíssimo serviço Online que será lançado no quarto trimestre

PREVIEW ESPECIAL

Metal Gear Solid 2: Substance

Konami

Konami CE

Ação

50%

Novembro de 2002

Playstation 2

Item 2003)

www.konami.com

É basicamente *MGS2: The Director's Cut*.

A história de *Sons of Liberty* continua inalterada.

Solid Snake detonando um 360° frontside ollie em um Half-Pipe.

Snakeboarding

Em um aparente esforço de não ser levado muito a sério, Hideo Kojima, criador da série, incluiu um minigame de skate em *MGS2: Substance*. Temos certeza de que você está cheio de perguntas... droga, nós também. Tudo o que sabemos é que o minigame usa o mesmo mecanismo que o próximo lançamento de skate da Konami, um jogo chamado *Evolution*, no qual se especula que Snake também faz uma participação. Qual será o próximo, uma orgia criminosa no estilo de *Grand Theft Auto III* estrelando Solid Snake?

Não importa de quem você está falando quando o assunto é *Metal Gear Solid 2*, não há dúvidas da sua integridade como um dos melhores jogos de ação e espionagem. Para esta sequência que marca sua estréia no Xbox, o criador da série **MGS2 Substance**, Hideo Kojima, esqueceu o enredo para se concentrar na pura jogabilidade. Kojima prefere ver *Substance* como a versão perfeita de *MGS2*. "É um Director's Cut", diz. "Ele é completo o que faltava em *Sons of Liberty*. Se o que isso quer dizer é que finalmente teremos um filme que seja mais do que só um vídeo de cinema sobre Manhattan na hora do rush? Bem, provavelmente não. Mas o que você consegue na verdade é a habilidade de jogar com Snake durante toda a história principal, e também se distrair com mais de 300 combinações de VR e missões alternativas.

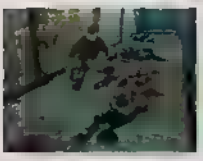
A seguir damos uma rápida olhada no que há escondido sob o colete de kevlar de *MGS2: Substance* para expormos todas as peças e lhe mostrar o porquê deste game ser tão... substancial.

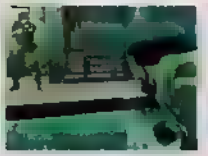
Sons of Liberty:

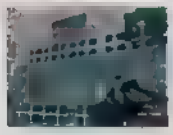
Kojima considera o primeiro *Sons of Liberty* um "esqueleto no qual o teste de *Substance* foi construído". Além de jogar a versão original para PS2 de

Substance Abuse

"Hideo "deus do cu$o" é Metal Gear" Konami resolveu batizar o novo *Metal Gear* de *Substance*, parcialmente inspirado pelo coletânea da banda britânica Joy Division, com seus maiores hits de 1977-1980. E como disse, bons gostos não gosta.







Kojima reconstrói *MGS2* superando a jogabilidade do cenário. "Como *MGS2* era orientado pela história, havia itens como as bombas C4 que você não precisava usar", diz. "*Sons of Liberty* é incompleto no sentido de que há coisas que você não podia fazer pelas limitações causadas pelo cenário. Por isso, resolvemos fazer *Substance*. Isto é o que *MGS2* deveria ser."

Sons of Liberty você também será a opção de usar Snake. Raiden. Pássaro ou Ninja durante todo o jogo, escolhendo qualquer arma. "Apesar da história de *Sons of Liberty* não mudar, agravamos alguns diálogos especialmente para *Substance*", revela Kojima. Mas antes de você ficar empolgadão com as novas perspectivas na história vista pelos olhos desses novos personagens, nossa fonte nos conta que as substituições feitas são apenas visuais – nada mais muda.

VR Missions:

Você já viu esses ambientes de realidade virtual antes de terem sido lançados como suplemento ao primeiro *MGS* para PSOne. Agora, claro, estão ainda melhores. De acordo com Kojima, esse não poderia dizer *VR Missions* antes de *Substance* porque "todo o cenário de Raider em *Big Shell* estava em VR Missions". Enquanto algumas das 200 fases em VR o treina em combate e espionagem, outras serão malucas e sem sentido. Uma dessas missões envolve dois enormes soldados Genôme dançando de godzilla completos, com medidas marchando pela VR City, enquanto um pequeno e atônito Solid Snake observa tudo. Sugere que Kojima e sua equipe irão, mais uma vez, mudar a definição de um jogo *Metal Gear*. Outra ação bem-vinda durante as missões em VR é a habilidade de poder se movimentar ao mesmo tempo com visão em primeira pessoa. Kojima adianta que, durante o horário de almoço, a equipe toda joga partidas de *Counter-Strike*. "Mas eu fico enjoado" diz enfaticado. "então não jogo muito com eles... Ahhhh, sadinho."

Alternate Missions:

Além das VR Missions, que acontecem naquele mundo cibernético bacana, todo em cel-shading cor-de-rosa, *Substance* também terá em missões alternativas que ocorrem no mundo de verdade de *MGS2*. Personagens, objetivos e itens foram tirados do contexto, remexidos e remontados para se atingir o máximo de potencial. Durante uma das cenas, Snake até participa de um duelo mexicano com Marvel Silverberg, a femme fatale de *MGS*. Bem legal.

Snake Tales:

Cinco contos inéditos para calar a boca dos que reclamaram da ausência de Snake em *MGS2*. Completam o pacote de *Substance*. Estrelando Solid Snake, estas missões de média duração rolam em ambientes do último game. Nós admitimos, este modo Snake Tales nos deixou bastante intrigados.

Vestido para matar

Smokings e muletas não combinam, mas no caso do Snake, abrimos uma exceção. Como em *MGS* (PSOne), Snake pode usar seus trajes mais bacanas em qualquer modo de jogo de *Substance*. Se você está mesmo com saudades, o game ainda lhe permite vestir novamente suas velhas roupas de *MGS*. Também retornando do primeiro game como um inimigo, temos uma versão Articade Genoma Soldier, completo com o rifle FA-MAS. Kojima ainda não decidiu se ele deve incluir um Raiden pra não satisfazer as moças da platéia!

Metal Gear Online?

Mesmo fazendo mistério sobre *Metal Gear Solid 3*, Hideo Kojima disse que sua equipe está, no momento, pesquisando possibilidades para um título Online de *Metal Gear*. "Estamos procurando a tecnologia necessária para uma boa experiência Online" diz Kojima. "Minha equipe tem jogado games Online durante o horário de almoço. Nós estamos notando qualidades sobre alguns títulos Online que os deixam muito mais legais do que só jogar sozinho. O problema é que eles estão curtindo demais e se esquecendo de fazer a pesquisa!" E você sabe qual é o jogo que está deixando a equipe *MGS* tão viciada? *Counter Strike*, é claro.

PREVIEW
ESPECIAL

Dead to Rights

Namco

Namco

Ação

90%

Julho de 2002

...e detonar geral com *DTR* representa uma serie de maneiras de castigar os malvados, com ou sem uma arma na mão

O cachaço do Jack Slate vai preso por um crime que não cometeu

Uma cabeça de patinho foi usada para pintar o calçado de... bem, de vermelho sempre.

Diminuindo a marcha

Se existe uma característica em Dead to Rights que os gamers podem achar familiar, é o medidor de adrenalina (a tinha amarela embaixo da barra de energia de Jack). Esta função é idêntica à Bullet-Time do Max Payne.

E caso você não conheça Payne, o Bullet-Time, medidor de adrenalina funciona assim. Ativando a adrenalina, tudo você faz com que as coisas andem em câmera lenta, permitindo que Jack Slate mire em os inimigos em tempo normal, enquanto os treuxxas caem como cartas de baralho, todos cheios de chumbo.

Mesmo parecendo muito mais que uma coincidência, Dead to Rights esteve em produção por mais tempo que Max Payne e sempre teve este detalhe, desde o início

Apesar das comparações com outros games "criminosos" e cheios de ação como o *Grand Theft Auto* e *Max Payne* serem inevitáveis, **Dead to Rights** (Namco) tem muito mais surpresas do que possa parecer. Sim, é um game super violento, no qual muito sangue é derramado. Mas a violência de maneiras que se pode derramar sangue e o que faz dele algo diferente.

O enredo pode ser definido como sendo o um crime fictício, contendo personagens clínicos, frios e com ambientes sinistros,. DTR conta a história de Jack Slate, um oficial de polícia que trabalha pelas ruas de Grant City. Seu parceiro, um investigador particular, é brutalmente assassinado, e Jack, convenientemente, é chamado para a cena do crime. Dividido entre os sentimentos de dever civil e desejo pessoal de vingança Jack decide chutar o balde e tomar conta do assunto do seu jeito. Infelizmente, Jack acaba se tornando uma marionete nas mãos de uma figura misteriosa e acaba sendo incriminado pelo assassinato. Logo depois vai a julgamento e é condenado à morte na cadeira elétrica. Não é um bom começo para um videogame, né? Mas não tema pelo nosso herói. Quando menos se espera, ele foge da Penitenciária Iron Point de Grant City e segue à procura dos assassinos de seu par. E aí, começa a brincadeira.

Diferente do foco centrado em carros de *Grand Theft Auto*, a agilidade de *Max Payne*, *Dead To Rights* enfatiza braços fortes e lutas corporais. Sem a ajuda de nenhuma forma de qualquer arma que Jack consegue liberar dos inimigos durante o jogo. Pistolas simples ou duplas, rifles, Tommy Gun, espingardas, metralhadoras, revólveres e muito mais podem ser seus sem nenhum custo. O caos resultante é um veí

Jack está sempre quebrando algum cotovelo ou se divertindo com a motosserra, então não venha acusar *DTR* de não ter variedade

Dan Shoma, Greg Stewart, da equipe americana, assistiram ao vídeo de *MGSx. Substance* um dia antes de nós, e ficaram nos gozando sobre o papo do "Solid Skate" (veja pág. 44), pois sabiam que não iríamos acreditar. A reação de susto aumentou no dia seguinte, quando vimos que esse tal *"Metal Gear Solid Skateboarding"* era mesmo real.

...adeiro "balé de balas", que acontece em locais como cem térios, prédios de escritórios e [illegible]etown. A luta corporal aparece em locais pré-estabelecidos, e é como em *Tekken* [illegible]e de *Tekken* e [illegible]hu e e muitos, muitos carros.

...spirando-se em filmes de gângster mais do que

pode atirar [illegible]sando qualquer arma que pegar, mas ele também possui outras maneiras de desarmar os inimigos que encontra: quebrando os pescoços, esburacando colunas vertebrais, chutando um cara para [illegible]e depois enchendo-o de chumbo. Pode parecer complicado, mas tudo isso é feito com o pressionar

"...*Fervura Máxima*, *O Traço* e *Assassinos de Aluguel* são bons exemplos de filmes que ajudaram a misturar *Dead to Rights*"

Mike Lescault, Produtor-Sênior de Dead to Rights

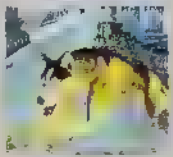
qualquer outro game tenha feito antes. *Dead to Rights* usa influências de uma vasta seleção de filmes do cinema clássico. "Filmes de ação de Hong Kong possuem o tipo de ação rápida que [illegible]os queremos alcançar", diz o produtor Mike Lescault. "Filmes como *Fervura Máxima*, *O Traço* e *Assassinos de Aluguel* são bons exemplos de filmes que [illegible]misturam brilhantemente tiroteio e [illegible]oreografia que [illegible]os apresentamos em *Dead to Rights*."

Palavras fortes, com certeza, mas que podem ser comprovadas quando se está jogando. Sim, Jack de um único botão. O tempo que você o segurar e em qual direção irá atacar seu alvo indicará o tipo de animação você terá.

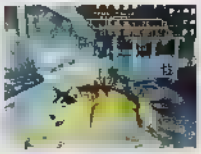
Para os donos de Xbox chateados que a série *Grand Theft Auto* permanecerá exclusiva no PS2, a Namco espera que *Dead to Rights*, que por sua vez é exclusivo do Xbox por três meses, faça o remédio mais gostoso de ser engolido. Afinal de contas, não é todo dia que deixa matar a vontade e depois dormir com a consciência tranquila.

James "Milkman" Mielke

Desarmando



Se o fogo inimigo estiver apertado, Shadow está por perto! Mande seu cachorro atacar o inimigo mais próximo e deixe que ele roube a arma do cara pra você. Ainda bem que Shadow nunca se fere, o que faz dele um aliado precioso.



PREVIEW ESPECIAL

Panzer Dragoon Orta

Saga

Lançado

Tiro

75%

Outubro de 2002

...pore Dragoon com

A volta do dragão, melhor do que nunca e trazendo uma gostosa nos ...costas.

...não é mesmo bom RPG

Será que teremos que limpar e estabular onde o dragão faz suas necessidades? Uma bela de pilão...

Eis Orta, a heroína da nova game *Panzer*. No verdade, ela é a primeira personagem da série feminina a se montar em um dragão

Nada mais romântico do que um beijo na nova da cara, que é exatamente o que estes soldados estão tentando

Cravando os dentes

Os dois primeiros *Panzer Dragoon* para Sega Saturn eram simples games de tiro que ofereciam uma seleção limitada de ataques diferentes (...nos normais, mais duros e ataques especiais). Dos inimigos que Orta faz um ataque novo para memorizar a ofensiva. Perguntamos ao chefe de projeto Ar...hito Mi...ura se ela estaria de volta à estrutura de ...o antigo, com direito do mordida do dragão. "Não é tão prático assim", diz. Pergunta: "Se não gostou, por que fez?". O dragão tem um ataque para combates próximos, mas não estamos prontos para revelar exatamente o que é." Intrigado por nossa revelação, o diretor da Smilebit, Takayuki Kawagoe (acima, à direita) nos perguntou: "Mas como foi que vocês descobriram este segredo?" Ah, foi um passarinho verde que nos contou. Um passarinho verde bem grande e forte...

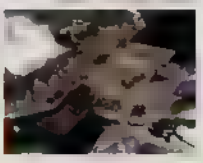
Panzer Dragoon ...

...os estilizados, inimigos tecno-orgânicos, tr...lha ...ssinan, etc. Agora o enredo, que era na verdade pera ...minal junto com o RPG *Panzer Dragoon* pa...a Saturn, continua com uma heroína novinha em folha: uma garota conhecida como Orta que está pronta para monta...no dragão na batalha contra um império opressivo.

Mas não fique muito impressionado. Orta não corresponde ao seu antecessor em materia de RPG. Em vez disso, *PDO* retorna às raízes, e modela a série com ação direta linear, como em *Panzer Dragoon Zwei*, o segundo game. Para os poucos fãs que es...

...lizmente, o clássico esquema de controle (com pe...quenas modificações) está de volta também.

Para ajudá-la ilustra como é a experiência de jogo de *Orta*, que ta esta cena: você olha para trás e vê um chefe-esqueleto do tamanho de uma casa, galopando de quarto. À medida que ele te coloca pra correr você atira com o revólver de Orta, mas os tiros rebatem contra a caveira de osso duro. Você desvia para a esquerda e pisa nos freios. Hmmm... digo, puxa as "rédeas"), deixando seu inimigo passar correndo. Gira a câmera e olha para a frente. Mirando na nuca do safado, carnuda e magra, seu dragão o fuzila

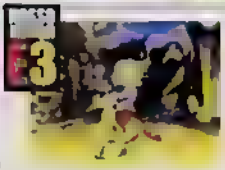


FUN GENIUS OF ARTOY

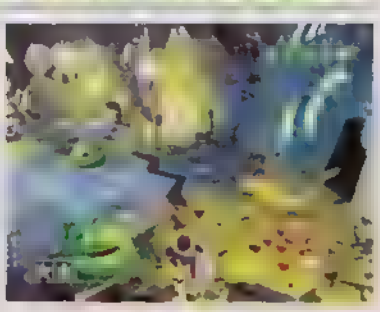
Mas quem está por trás de tão incrível felino? Diga "olá" para a Artoon, uma equipe de desenvolvimento japonesa liderada por Yuji Ishii e Naoto Oshima, ex-membros do Sonic Team, da Sega. Amy, da Time, uma fonte responsável por Phantom para o GBA

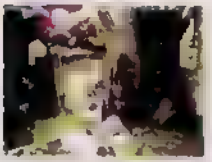
Blinx: The Time Sweeper

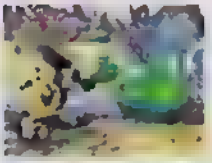
Microsoft
Artoon
1
Ação
Não
Terceira pessoa
Sem opção em
Inovativos poderes que manipuladores do tempo lhe permitem realizar movimentos incríveis.
Blinx não é exatamente veloz. Ele não é o Sonic
Imagine Blinx capturado em uma bola de pêlos



Blinx pode usar os efeitos do tempo a qualquer hora, portanto, se quiser capturar esses bichos verdes para detonálos, sem problemas, um Pause





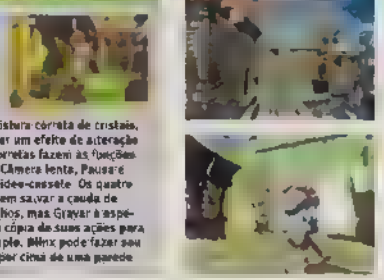


Desde que um certo encanador atrapalhado tudo fez para salvar uma princesa, todo mundo acredita que poderia ter seus momentos de herói. O gato Blinx tem sua chance de brilhar quando resolve libertar a sua própria Jonzeta em perigo. Armado com uma TS-2000 Time Sweeper (leia-se aspirador de pó), ele deve encontrar a garota, acabar com os Monstros do Tempo que a aprisionaram e consertar toda a bagunça temporal que eles criaram.

Blinx pode parecer só mais um clone qualquer daquilo que já vimos antes, mas a Time Sweeper (ou aspirador de pó) do HD da Xbox demonstra efeitos temporais inovadores (veja abaixo). Esses truques criativos realmente nos dá vontade de ver mais. "Você poderá assistir a outra pessoa jogar **Blinx** e fazer algo completamente diferente daquilo que você fez," diz Ed Fries, vice-presidente de conteúdo para Xbox. "Você poderá até pensar: 'Por que Eu não fiz aquilo?'"

A engenhosidade de *Blinx* empresta elementos de *Mario 64*, *Luigi's Mansion* e *Crash Bandicoot* para criar um belo combo de diversão com um aspirador de ação. Indo de áreas cheias de neve, cavernas úmidas e outros cenários diferentes. Durante todo o percurso, você estará usando a TS-2000 para aspirar cristais do tempo, escudos inimigos e aspirar lixo. Aliás, aspirar lixo não é somente bom para o meio ambiente – você vai precisar de uma grandinha extra para poder melhorar seu aspirador. E, se um aspirador lança-chamas funciona para o Luigi, por que não funcionaria para este bichano também?

Mas será Blinx a nova mascote do Xbox? O sorriso que lembra aquele gato da Alice no País das Maravilhas e umas roupinhas pra lá de descoladas fazem dele muito mais agradável do que os ferozes de Oddworld, mas a Microsoft não [illegible] sada em ter [illegible] personagem como porta-voz. "Não sou muito fã de idéia de ter uma mascote pessoalmente falando," diz Fries. "Só quero criar games, e o fato de ser [illegible] um grande personagem faz parte da criação de games."



Quando Blinx aspira a mistura correta de cristais, ele consegue desencadear um efeito de alteração do tempo. As misturas corretas fazem as funções de Fast Foward, Rewind, Câmera lenta, Pause e Gravação, como em um vídeo-cassete. Os quatro primeiros comandos podem salvar a cauda de Blinx em um piscar de olhos, mas Gravar é especial – você pode criar uma cópia de suas ações para lutar com você. Por exemplo, Blinx pode fazer seu duplê gravado e jogá-lo por cima de uma parede

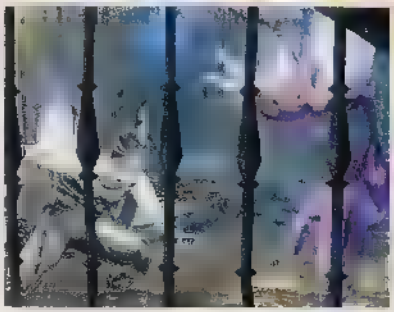
Se há uma coisa que ofusca os olhos de um pobre jornalista cobrindo a E3, é a quantidade absurda de garotas espalhadas pelos pavilhões da feira. Todo ano, as empresas contratam beldades para ficar... hmm... servindo ao lado dos jogos mais recentes. Nesta edição da E3, nada se comparava ao estande da Tecmo na categoria garotas. Vestidas como as lutadoras de *Dead or Alive*, não houve quem não perdesse alguns minutos admirando esses games da Tecmo, claro. Quer mais? Acesse www.egirls.com

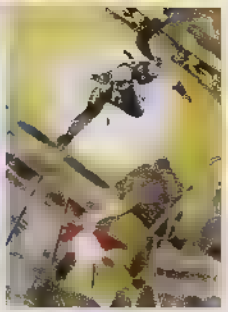
Ninja Gaiden

Tecmo • Segundo trimestre de 2004

Aparecendo, pela última vez, na forma dos *Dead or Alive*, todos os personagens de *Ninja Gaiden Trilogy* Ryu Hayabusa está de volta ao pedaço, estreando sua própria aventura solo sete anos depois. Desenvolvido pelo mesmo Ninja Team de *Dead or Alive*, *Gaiden* é uma aventura de ação em 3D que investe todas as fichas no combate e vem um estilo bem parecido com *Devil May Cry*. Só que com a quentíssima ação ninja de Ryu no lugar do audaz Dante de *Devil*. Visualmente o jogo que se passa pouco tempo antes dos eventos de *DOA 3* lembra bastante a série de ação da Tecmo, mas o presidente do Team Ninja, Tomonobu Itagaki, assegura que o jogo é inovado

Estela Ryu duelando com ninjas inimigos em um combate de espadas, jogando shurikens afiadíssimos, ou derrotando os chefes (que são monstros gigantescos) você sempre terá a força total do estilo ninja. "Eu quero mostrar a ação... o grande barato dos ataques ninja", diz Itagaki. "*Gaiden* terá ambientes tradicionais japoneses, mas você também verá lugares e configurações futuristas." Itagaki também avisa e tranquiliza a todos dizendo que os elementos clássicos do velho e bom *Ninja Gaiden* estarão presentes no jogo. Droga!" 2003 parece ter sido entre





Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

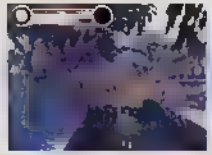
Tecmo • Outubro 2003 — Em uma belíssima ilha, o Ninja Team da Tecmo vai direto ao que interessa e mostra aos donos do Xbox o que eles querem ver: gostosíssimas garotas de biquíni batendo um bolão na praia. A maioria delas não está vestida apropriadamente – é que acham que estão chegando ao local errado. A ilha Zack Island é parte de um torneio de luta e não para jogar vôlei. Mas graças a mais de uma semana de treinamento que você terá à disposição para competir, achar o novo modelito é moleza: você pode adquirir outros itens como protetores solares e bronzeadores. As garotas vão pegando cada vez mais cor na medida que vão ficando no sol, um toque muito legal. Não mais haverá lutadoras brancas.

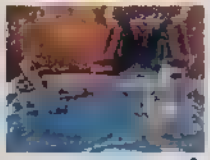
Para adicionar variedade, as quadras estão espalhadas por praias, montanhas e outros lugares exóticos da ilha, onde você pode até disputar partidas noturnas – mas para isso é preciso comprar as tochas. Ilha necessárias para a iluminação. Outros recursos novidadores estão prometidos, mas o mais significativo é a inclusão de novos personagens. A princípio, inclusive, aparecem nos futuros jogos da série *Dead or Alive*.

O vencedor é este monstrinho de 49 botões, duas alavancas e três pedais usado em *Steel Battalion*. Quando testamos essa engenhoca para Xbox pela primeira vez, foi difícil conter comentários como "cara, é bom", seguido por um impulso incontrolável de comprar logo essa coisa a qualquer custo

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Universal Interactive • Quarta trimestre • Também para: PS2 — Frodo, Aragorn e companhia serão controlados neste jogo de ação e aventura. Cada um dos personagens de Tolkien usa "Spirit Points" que funcionam como mágicas para ataques e ações especiais. Os jogadores também podem usar runas para ações de cura e ajuda nos combates. Para manter o game fiel à história original, algumas pessoas se juntam ao seu grupo em alguns lugares de uma maneira fiel aos livros. Os fãs podem esperar muitas referências familiares, mas os vastos ambientes ricos e detalhados oferecem muitas opções de exploração





Project Ego

Microsoft • 2003 — Seu objetivo neste absurdamente épico RPG de ação é descobrir quem matou seus pais e matou seu cachorrinho (é sério). Pelo caminho, seu personagem irá envelhecer, ganhar músculos se carregar armas grandes, lidar com coisas básicas como fazer a barba, e até influenciar uma nova geração de aventureiros. "Você poderá até alguma cidade e ver os garotos o ridicularizando copiando seu corte de cabelo" diz savs Peter Molyneux, diretor geral da Lionhead Studios. "Você se sente um verdadeiro herói. Este é o objetivo do jogo. Algumas jornadas menores o colocam fazendo coisas como caçar lobos somente ou escapar de abismos. Você só tem uma chance por ano faça besteira e você envelhece mais rápido, até encontrar a mulher de sua vida. Mas fique avisado: o jogo não pega leve. "Temos que pensar em formas de encorajar as pessoas a continuar a jornada e se tornarem heróis" explica Molyneux. "por isso, vamos que matar sua família". A data de lançamento ainda não foi divulgada, mas certamente, não fica pronto este ano

Tao Feng: Fist of the Lotus

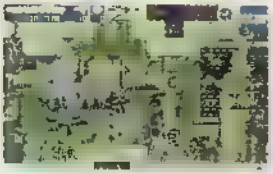
Microsoft • Segundo trimestre 2003 — John Tobias, um dos pais de *Mortal Kombat*, está fazendo um novo jogo de luta em 3D. Seu projeto, chamado **Tao Feng**, traz gigantescos ambientes sem limites de espaço, como em *Dead or Alive 3*, com mais interatividade ainda. "Se você vê algo, pode interagir com ele" diz Tobias. "você também poderá causar danos a pontos específicos de seu oponente, imobilizando um braço, por exemplo

PEQUENINHA BASICA CADE O POKEMON ADVANCE?

A única menção ao próximo *Pokémon* na E3 estava bem escondidinha, lá no fundinho do estande da Nintendo, onde um monitor de TV exibia clips do desenho animado. Se você ficasse assistindo tempo suficiente, era brindado com uma rápida mostra de telas de game já divulgadas, muito pouco para saciar a curiosidade dos fãs. Segundo a Nintendo, *Pokémon Advance* será lançado no japão ainda este ano, e logo no início de 2003 nos Estados Unidos, pouco após o quarto mega-metragem dos monstrinhos, que estréia nos EUA em novembro.

PREVIEWS ESPECIAL

Game Boy Advance



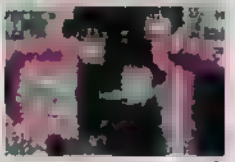
(Em sentido horário, a partir de cima), Samus volta ao 2D em *Metroid Fusion*, os quatro Links do modo multiplayer de *The Legend of Zelda*, o *Animal Crossing* e *Donkey Kong Plus* que conectam o GBA ao GC

Eis a lista com os jogos de GBA mais bacanas que pintaram durante a feira
• em vermelho = game-presente desta edição

- Advance
- Advance
- Metroid Fusion
- Ball
- Mystical Quest Starring
- Boy Advance
- Boy Advance
- Boy Advance

Metroid Fusion

Nintendo • 18 de novembro de 2002 — Se *Metroid Prime* dividiu o título de sensação do GameCube com *The Legend of Zelda* e *Super Mario Sunshine*, no GBA ele ainda é o único. *Metroid Fusion* reinou absoluto, e foi considerado o melhor game do portátil exibido pela **Nintendo** na E3. Em 2001, o game apareceu com outro nome, *Metroid Vi*, e em formato de vídeo, que decepcionou mais que qualquer outra coisa. Ninguém esperava muito para este ano, mas agora nossa expectativa aumentou 200%. *Metroid Fusion* traz tudo o que se espera de um jogo de Super NES no Game Boy Advance. *Super Metroid* sempre foi o game que todos gostariam de jogar no portátil, mas a Nintendo fez melhor: criou um jogo exclusivo, com uma história inédita e diversas novas opções de jogo. A personagem principal, que pode ou não ser Samus Aran, em breve explicaremos isso melhor, pode escalar paredes e se pendurar no teto [illegible] versões da versão 16-bit. E a conexão entre [illegible] versão já está prevista pela Nintendo. Ou você acha que os dois games serão lançados no mesmo dia por coincidência?



The Legend of Zelda

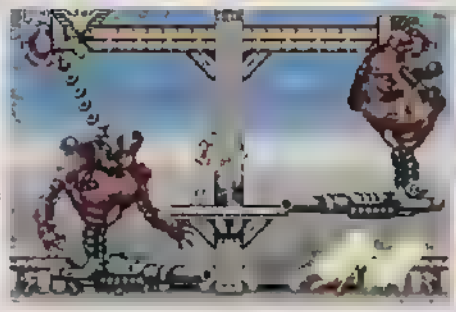
Nintendo • Capcom • Dezembro de 2002 — Mais uma adoração [illegible] de também o novo *Zelda* [illegible] GBC. Inserido no carrinho, um novo modo de jogo para quatro jogadores simultâneos. *Zelda* multiplayer? Alguém imaginado esta? Pois é isso que apresenta *The Four Swords*, o modo especial que traz até quatro Links duelando por Rupees e recursos. Os jogadores conectam seus portáteis com o cabo Game Link, e precisam cooperar uns com os outros para cumprir os objetivos. Mas vale também saranear os [illegible] objetivo [illegible] Nintendo [illegible] em companhia do responsável pela nova versão, Yoshiki Okamoto da Capcom, mais Toshihiro Nagoshi, Amusement Vision e Yoichi da agora Namco, que pareciam estar se divertindo bastante com [illegible].

NOSSO DESTAQUE

Contra Advance

Nintendo • Novembro de 2002

Embora seja baseado no clássico jogo para [illegible] *Contra* [illegible] esta versão para o GBA mesclará algumas fases inéditas, feitas sob medida para agradar até mesmo aos mais ardorosos fãs. E não é só isso, a opção para fazer para dois com o Cartucho com duas pessoas simultaneamente voltará através do cabo [illegible].

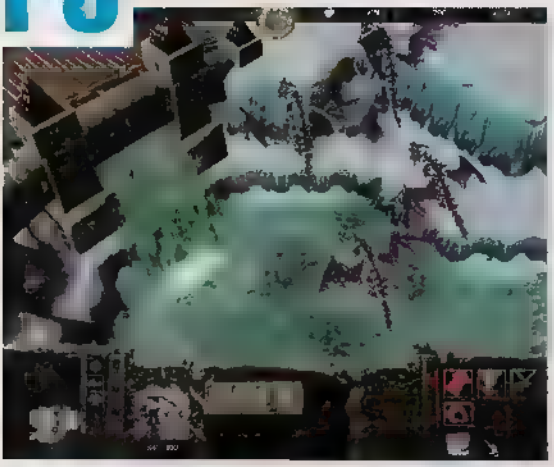


PERGUNTINHA BÁSICA: ONDE O TEMPO FOI MAIS TURBO NESSE ANO?

O PC foi a plataforma mais valorizada da Eg2002: mais de 200 games diferentes foram exibidos nos três dias de evento, superando qualquer outra plataforma. Poucas foram as empresas que não apresentaram algum game para PC – a Nintendo, por exemplo. Vocês sabem que nós da EGM Brasil somos viciadíssimos em tudo mais, mas nem se tivéssemos poderes Jedi, conseguiríamos jogar ou mesmo ver todos esses jogos. Esperamos ter mais tempo para certir todas essas novidades ainda em 2002.

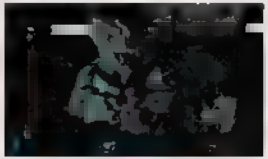
PC

Como quem não queria nada, o PC mostrou surpresas e roubou o show



Variedade. Não há outra palavra para descrever a invasão de PCs que tomou conta da Eg. Havia uma enormidade de empresas ocupando uma outra enormidade de jogos, todos rodando e mostrando que os computadores são grandes responsáveis, ainda, pela melhoria da indústria de games.

Entre os grandes destaques podemos citar a pequena revolução de *The Sims Online*, que agora reunirá algo como dezesseis jogadores ao mesmo tempo. Não estava disponível para jogar na feira, mas o vídeo de *Doom* fez muita gente formar filas para assistir. Além desses, também jogos já inspirados em bons títulos chamou a atenção e a LucasArts vem com vários jogos de *Star Wars* e um de aventuras que simplesmente não o deixarão dormir enquanto não os jogar. A gente sabe que dinheiro não cai do céu, mas nossa sugestão é que você vá economizando aí, porque o bicho vai pegar.



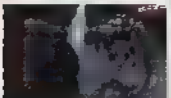
Games em destaque

Eis a lista com os jogos de PC mais bacanas que pintaram durante a feira.

* em vermelho: game presente nesta edição

Julho

Americ... Army
... Empire Earth II
Unreal Tournament 2003



Agosto

Ravenshield
Rainbow Six

Setembro

Age of Mythology
Hitman 2: Silent Assassin
Magic: The Gathering Battlegrounds

Quarto trimestre

Unreal 2
MechWarrior 4: Mercenaries
Indiana Jones & The Emperor's Tomb
Freedom Force

Star Wars: Knights of the Old Republic

Star Wars Bounty Hunter
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Star Wars Galactic Battlegrounds
Star Wars Empire at War
Freedom Force
Medal of Honor: Allied Assault
Battle Realms
Star Wars Galaxies
Neverwinter Nights
Return to Castle Wolfenstein: Tides of War
Star Wars Knights of the Old Republic

Ainda sem data

Doom 3
Half-Life 2
Heart of Stone
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge
Rise of Nations
UX2: The Indestructible War
The Lord of the Rings
EverQuest 2
Hulk Begins
Max Payne
Command & Conquer: Generals
World of Warcraft
Everquest: Planes of Power
Matrix Online
Metal Gear Solid 2: Substance
Sim City 4

PC em Números

40 Tempo (em minutos) de espera na fila do estande da Activision, para assistir à demo de *Doom III*

1 número de games desenvolvidos pelo exército americano exibidos na E3 (America's Army)

PC na E3 – Veredicto Final

PRÓS

+ Quantidade e variedade de games de todos os gêneros possíveis e imagináveis.
+ Retorno de clássicos absolutos da plataforma PC, em novas versões e sequências

CONTRAS

Títulos fortes não estarem em versão nodal

VEREDICTO

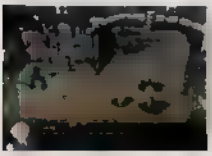
O PC dominou a E3, principalmente nos gêneros de estratégia e tiro

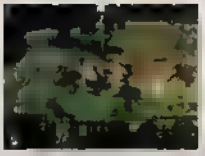
NOTA 9,5

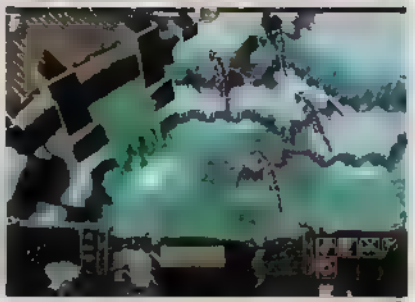
Warcraft III – Reign of Chaos

Blizzard • julho de 2002 — A guerra entre humanos e Orcs continua pegando fogo. E para completar a festa das batalhas, ainda há duas novas raças: os Night Elf Sentinels fraca que ida com magias; e os Undead exército formado por cadáveres, espíritos, et. Com essas e outras novidades, *Warcraft III* já é um dos jogos mais aguardados desse ano. O lançamento mundial deve ser em de julho, e tem tudo para se tornar um int gigantesco entre os jogadores do mundo todo.

É a versão praticamente final que estava na Eg mostrou que a produtora **Blizzard** não está brincando em serviço. O melhor é que o negócio aqui não é só sair destruindo o inimigo feito um alucinado, o jogo vai mais além. Tendo o objetivo principal há vários outros para serem completados que importantes para o desenvolvimento do jogo, pois é através deles que seu personagem acumula experiência. E tal experiência é vital para fazer com que seu exército também fique mais poderoso. Resumindo o negócio é encarar tudo o que aparecer pela frente. Outra coisa que chama a atenção logo de cara são os gráficos, praticamente bem feitos. É tudo tridimensional, e há muitas animações ao longo das fases. O som também é impressionante, com ruídos de batalhas e um monte de efeitos especiais.



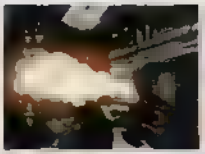
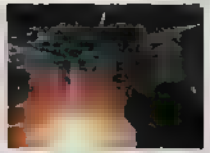
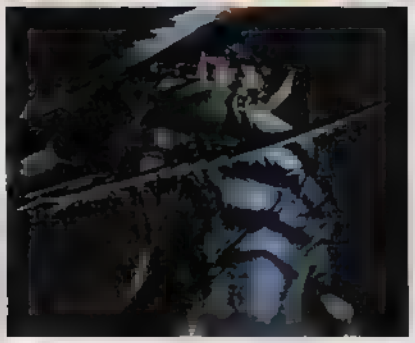




Unreal 2

Infogrames • Final de 2002 — Como todo bom freak por games, você deve estar esperando o Unreal 2 à exaustão. E pode preparar o traseiro porque ele continuará assim com a chegada de *Unreal 2*. São tantas novidades que qualquer um ficará perplexo. Pra começar todos os personagens são novos, com exceção da beta Skaarj. Mas isso é o de menos. O que importa de verdade é que a maravilhosa engine continua tão ou mais avançada do que no game original. O número de armas é um troço absurdo e cada uma delas tem munições que funcionam de maneiras diferentes. Por exemplo: com um lança-granadas dá pra disparar seis tipos diferentes de granadas, cada uma com um tipo de explosão, e para um tipo de situação específica. Claro que também há novos alienígenas de todos os tamanhos e formatos. Os monstrengos vêm com uma inteligência artificial bem melhores, inclusive uma inteligência artificial avançada deixando sua vida extremamente complicada.

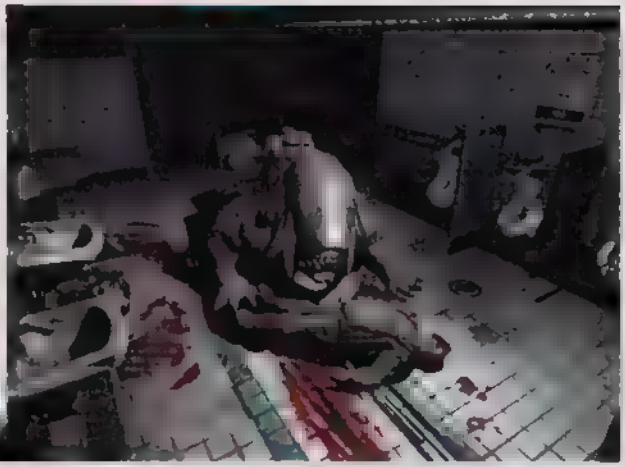
Não precisaríamos nem falar sobre os gráficos, pois se eles já eram sensacionais no primeiro, agora então é covardia. O visual de *Unreal 2* é um negócio espetacular. Todos os cenários são absolutamente detalhados e a movimentação dos personagens é perfeita. E para aqueles que curtem um multi player básico, *U2* não decepciona. Há os modos Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing, Capture the Flag e Team Capture the Flag. Ainda no multiplayer, uma surpresa legal que é a possibilidade de fabricar sua própria arma e ir melhorando a danada aos poucos.

PREVIEW ESPECIAL

DOOM III

Publicação Activision
Desenvolvimento id Software
Gênero Ação em primeira pessoa
Pronto 30%
Data de lançamento Sem data
Você vai adorar se... ...curte Doom, acha balas!
Você vai detestar se... Ainda teremos que esperar um bocado para jogar
Multiplayer Por enquanto estamos só nos EUA, esta será uma verdadeira preocupação para os europeus



Não dava nem pra jogar **Doom** na Era mais do meio para o pod[illegible] especial de making of revelando [illegible] estruras apavorante[illegible] clássicos dos video games e influenciou um sem-número de jogos desde seu lançamento até hoje. Por isso mes[illegible] esse projeto é uma das coisas mais import[illegible] do momento na indústria e vem com a intenção de "revolucionar os jogos em primeira pessoa". A expectativa em torno de *Doom III* é enorme e [illegible] são a equipe da **id Software** trabalha dobrado para não decepcionar os fãs. Durante o even[illegible] tivera uma exibição dentro de uma cabine fechada onde as pessoas formavam filas pra assistir [illegible] le vão de fora, outro vídeo era [illegible] espécie de making of revelando [illegible] porque agora haverá mais espaço e lugares para [illegible] ículos nos quais [illegible] esse motivo é que a ID Software trabalha para [illegible] de medo. Inativo ao jogar. Ele apostou na malança desenvolvida das versões anteriores.

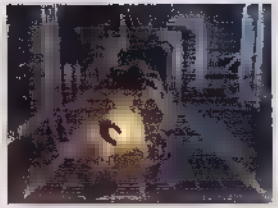
O mecanismo de renderização de imagens é o grande trunfo dos produtores que prometem revolucionar o esquema de jogos de tiros. É que games desse estilo não mudaram muito seu padrão desde o surgimento de *Quake*. A movimentação de todos os personagens na tela é [illegible] diferente de [illegible] anos, enfim, um tratamento especial. Diferenciado do que existe hoje no mercado.

Som é outra grande atração de *Doom* [illegible] produto avançado como o game o mais avançado sistema de som possível. É bem provável que a maior parte dos jogadores não tenha em condição de usufruir dessa tecnologia infelizmente, mas a idéia é fazer com que o jogo [illegible] realmente um marco tanto visual quanto [illegible] Essa é feita por Trent Reznor.

da banda Nine Inch Nails. Se você não conhece esse cara, saiba que esse som combina os dois mais assustadores extremos do rock. Bom, é nesse mesmo que ele está trabalhando neste projeto.

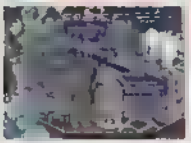
Além de todas essas novidades, a banda ainda questão do multiplayer. Enquanto que nos honestos muita gente valorize decentemente. É que nesse momento o jogo não está esse modelo, mas sim em fazer com que a opção single player seja algo revolucionário. Não que não vá haver multiplayer, só que sim mas será um Deathmatch simplesmente. O que eu disse é que após o lançamento de *Doom* 3 deverá chegar às lojas duas versões possíveis: uma para single player e outra para multiplayer, ao mesmo tempo e da sim, deve ser algo bem diferente do que há hoje em dia.

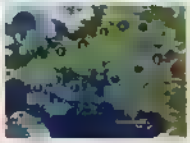
Odair Braz Junior



The Sims Online

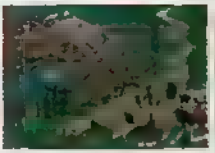
Electronic Arts • Terceiro trimestre — Simplesmente um dos jogos mais badalados de toda a Ea. Todo mundo sabe o sucesso que *Sims* é e agora, com a versão online, a febre mundial só tende a aumentar. Esta nova versão [illegible] extremamente bem-sucedida em vendas porque faz com que os viciados no game tenham que interagir [illegible] ção e a necessidade de comunicação entre os vários participantes. Quanto maior a ajuda mútua e [illegible] melhor para todos. Para tudo isso possível, o game disponibiliza ferramentas como mensagens instantâneas, bate-papo e email, além de conezinhos animados. O restante, tipo visual e som, é basicamente igual ao que você já conhecia. Mas tenha a certeza de que se você já era fã de *Sims*, *Sims Online* será sua próxima compra.





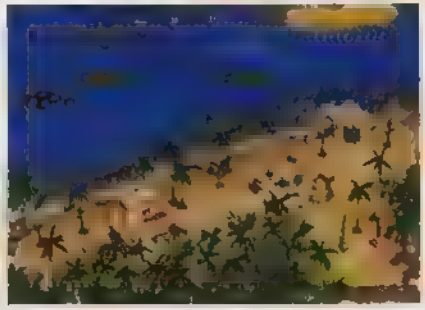
Roller Coaster Tycoon II

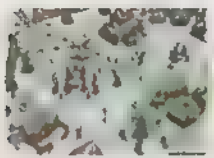
Infogrames • Outubro — A diversão nas montanhas-russas mais [illegible] dos videogames continua em *Roller Coaster Tycoon II*. O criador Chris Sawyer promete novações em relação ao game original, como novas atrações ainda mais radicais. O game deverá ter um sistema de edição de cenários bem mais complexo do que os anteriores, e as telas a [illegible] uma melhoria nos gráficos. Novos temas para seus parques também estão garantidos.

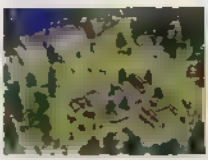


Age of Mythology

Microsoft • Terceiro trimestre — Fãs de *Age of Empires* é hora de preparar a festa: a Ensemble já está dando os últimos retoques neste game que promete ser o sucessor do título. *AOM* segue a linha de [illegible] e [illegible] mas agora as [illegible] e deve ter [illegible] para [illegible] construindo templos e adorando seus deuses, você pode usar ataques divinos contra seus inimigos.







Os 10 mais da feira

[illegible] vão [illegible] debate [illegible] algumas [illegible] jogos [illegible] mais [illegible] livre, conseguimos nos reunir para dez games mais do [illegible] exibidos [illegible] Agora vamos relaxar e escolher os melhores dos melhores [illegible] educados que provavelmente você devem mandar.

1 The Legend of Zelda
Nintendo

A versão jogável de *Zelda* conquistou aqueles que ainda não acreditavam no visual cartunesco. Até os mais críticos precisam concordar que a movimentação e animação dos personagens

2 Devil [illegible]
id Software

Para [illegible] memória [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Mesmo [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Você assistiu a filmes como "Uma Ponte Longe Demais", com Robert Redford, Anthony Hopkins e Sean Connery, ou "O Resgate do Soldado Ryan" com Tom Hanks e Matt Damon. Já pensou em fazer parte dessas produções? Uma partida de ***Medal of Honor: Frontline*** pode valer uma visita à locadora mais próxima, tamanho é o realismo das cenas. Está encrencado com aquele nazista chato em cima do telhado? Relaxa, preparamos um guia detalhado para você não ter problemas no campo de batalha. Ponha seu capacete, ajuste sua arma e boa sorte, soldado.

Por Fábio Michelup

YOUR FINEST HOUR

Você começa o game dentro de um barco, no dia que marcou o 2º Guerra Mundial. O dia D. Quando assumir o controle, siga para a direita, encontre-se com seu capitão na beira do mar e siga para a praia. Você terá que dar cobertura para quatro soldados que estão enfileirados. A posição deles varia muito, os quatro estão sempre bastante separados, espalhados pelo terreno. Vasculhe bem até encontrar todos. Depois, volte a se encontrar com o capitão, agora no fim da praia, onde há uns arames farpados. Ele o mandará resgatar o engenheiro que está na beira da água. Pegue as bombas que estão por ali e siga pela praia onde há um equipamento de barco. Acompanhe o soldado que está ali e proteja-o dos tiros. Ele vai explodir uma passagem para você, entre e siga em frente. Vá até a trincheira e suba as escadas para poder usar a metralhadora. Use-a para derrotar os nazistas que estão atirando do outro lado. Mire à sua frente e também os que estão nas torres. Agora você terá que neutralizar as metralhadoras que estão nas torres: siga pelo corredor e entre na construção. Suba até chegar onde estão as metralhadoras e mate os soldados. Para abrir use as granadas de fumaça que você pegou pelo caminho. Entre na porta à esquerda para deixar a torre.

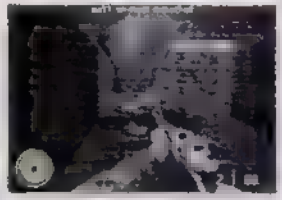
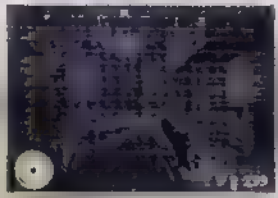


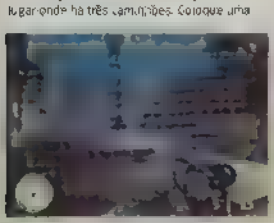
foto acima. Prossiga, acabando com os [illegible] metralhadora, que facilita bastante. Pelo caminhão há uma caixa na qual você deverá entrar. No submarino, tome muito cuidado, pois está cheio de nazistas. Siga em frente [illegible] dos soldados. Quando colocar a primeira bomba, espere que exploda para abrir [illegible]

Logo de cara, pegue os documentos que estão numa [illegible] atrás das caixas. Ele [illegible] bem no começo da fase. Siga em frente até chegar à ponte, destrua o tanque atirando granadas nele. Prossiga até a igreja, entre, suba a escada e atire com a metralhadora nos [illegible] que estão à sua frente. Continue em frente, e quando chegar a um corredor com um tanque destruído, entre pela porta grande e atire nos barris para abrir passagem como na

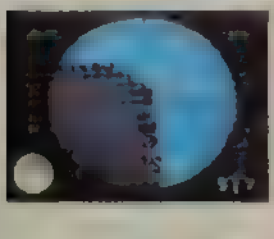


está em um dos quartos, faça os dois últimos alvos explodirem e saia pela escotilha. Você estará num porto. A primeira coisa a fazer é subir no telhado do galpão à sua frente e pegar uma maleta que está lá em cima. Nela você encontrará granadas, bombas e um rifle sniper. Muito útil nessa fase. Siga em frente e entre pela direita. Detone os inimigos e corra quando puser

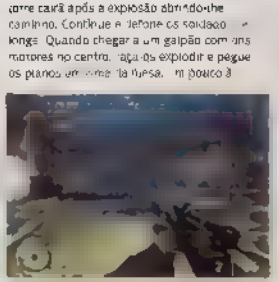
Quando chegar a outro porto com um submarino, dê a volta e suba nos telhados. Ande em frente e entre na abertura à direita. Siga pelo corredor até chegar a um lugar onde há três caminhões. Coloque uma



explosões. Antes, porém, entre nos dois galpões e pegue um documento no escritório. Volte e faça explodir o último caminhão que está próximo dos outros. Uma



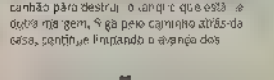
corrente cairá após a explosão, abrindo-lhe caminho. Continue e detone os soldados à longe. Quando chegar a um galpão com dois motores no centro, faça-os explodir e pegue os planos em cima da mesa. Um pouco à



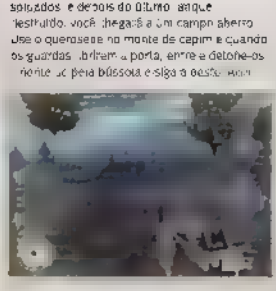
poder seguir em frente, saia da ponte. Siga mais um pouco à frente e pelo corredor. No final, salte uma alavanca para explodir o submarino. Desça pela porta que se abriu e continue em frente. Quando chegar a local do segundo submarino, desça e use o canhão em cima dele para destruir mais caixas que estão do lado direito. Aproveite para explodir algumas alemães também. Finalmente, siga pelo caminho onde estavam as caixas e coloque a bomba perto dos torpedos.

SEGUNDA MISSÃO

Vá seguindo os outros soldados até chegar a uma ponte de madeira com cobertura, passe por ela, mate os inimigos e pegue o atirador que sempre está por perto. Continue pela estrada, sempre protegendo os soldados que estão com você, mais eles destruirão os tanques que estão no caminho. Ao chegar a



canhão para destruir o tanque que está à direita na imagem. Siga pelo caminho atrás da casa, continue limpando o avanço dos soldados e depois do último ataque destruído. Você chegará a um campo aberto. Use o querosene no monte de capim e quando os guardas abrirem a porta, entre e detone-os. Pegue a bússola e siga a oeste. Ande



uma ponte e atravesse a, continue em frente e passe por uma porta dupla. Detone inimigos e abra a outra porta dupla perto dos carros. Pegue as ferramentas na mesa e sabote os carros. No caminhão você verá que se abaixo no painel de frente e soltar o óleo

Feito isso, volte e vá para esquerda, siga por um caminho estreito até achar um amigo em um caminhão. Detone os nazistas, desça e siga mais à frente e entre no caminhão. Quando ela parar, detone novamente os

Estão duas bombas e sabote os carros. Novamente, passe e faça isso quatro vezes, quando será necessário pegar

...zer todo o ... Depois que o ... desviem o caminhão você ... que seguir à direita e atravessar a ponte. Entre numa casa ... duas ... eiras, e sempre que alguém ficar na sua frente falando alguma coisa, mostre o documento nazista apertando o botão de tiro para que eles não ... identifique. Fale com o ... ara ao piano e passe pela porta ... que antes estava bloqueada ... guardas. Siga em frente e quando estiver ... ar livre, derrube alguns ... odos se revela que estão no comando, para começar uma briga. Depois disso, en... porta azul, que se ab...

Entre na mansão pela porta ... ado, mate os soldados ... estiverem no seu caminho e siga para a segunda ... nsão. Pegue a chave que está pendurada ... volte, abra a porta de madeira ... esta e ... ique lá dentro. Continue mandando ... ra, ... ançou e siga ... até ... dem. Pare ... Seja ... ose ... e suba a escadaria. Entre na próxima construção e ... o seguinte, desça e pegue a metralhadora. Suba a escada e ... ga em frente. Haverá uma ... ...ta na ...

Examine a ... para pegar um mapa. Siga em frente destruindo todos os relógios que você ... pela frente. ... entre na segunda ... depois de ... destruído os relógios, ... em nessa área. Há uma passagem secreta que ... pode ... ando se aciona uma pequena alavanca ... ado. Suba por ali. Ao chegar ... porta, ... abra a porta que está ... atrás de uma estante e entre. Depois ... rente, sempre vasculhe ... a procura de ... ogos, e na próxima sala mate todos os nazistas. ... embre-se bem dessa sala, ela ... importante. Prossiga, acabe com todos os ... nimigos ... ra dirija-se ... volte para a sala marcada ... lembra onde ... ica. Nela ... Abra a porta à direita e ... esgate um soldado. Acompanhe-o até o ... a direita e "ajude-o" a saltar do veículo. Depois saia ... cendo em ... ma do caminhão. Dirija-se até o próximo caminhão, e pronto. ... uma missão completa.

Several Bridges Too Far

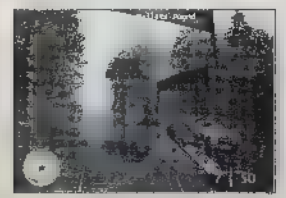
Suba a escada, atravesse a ponte e desça a escada pelo lado direito. Desarme as bombas e suba mais uma vez, atravesse a ponte e desça a escada ao final, onde você deve desarmar mais bombas. Depois de atravessar a ponte mais uma vez, siga pela estrada à direita, e entre pela porta. Detone os nazistas e faça explodir o barril perto do canhão. Vire e siga até o caminhão.

Indo sempre em frente, entre na cafeteria, detone os ... nimigos e use a metralhadora para destruir o primeiro alvo. Atire no galão de gasolina ali perto, e depois saia pela porta. Continue em frente, entre pela porta ... no corredor. A ... entre na casa. Suba a escada, entre na ... nha e passe pela janela que há ... o quarto. Na p... xima, faça o mesmo, entre na casa e...

...suba, entre pela ... orta no chão e depois ... uzile ... ...ara. Continue em frente e ... ...ando as granadas ... ...ntre ... ele com a metralhadora, ... e demore mais ... que o ... entrando, pelas ... ...sa e explodindo os barris. Quando ... chegar a um ... ...cio ... portas, entre nas ... ...rimas e depois na ... sa para destruir um rádio ... nimigo. Agora saia ... siga em frente e depois à direita. Continue em ... rente, mate os nazistas, suba no ... e ... de entulho à frente e depois ... siga reto a escada ... e em frente, destrua o tanque ... usando a metralhadora e prossiga. Depois de detonar o último ... anque, suba a e...

Pegue o ... rfone e ... os dormentes em dir... ...ainha e saia. Siga reto à estação, mostre os ... documentos ... ra ... ...ciais que estão na frente para ... poder entrar, siga em frente e destrua o ... painel de ... ...ntrole na sala. Depois de ... ...s ... ...ntes, ...ntre ... ...ndo ... ...ra no trem, detone os alemães, ... siga em frente e ... direita. ... o ... ...anhão do trem onde você está, e depois ... ...ssiga até o final. Agora você está em ... ...mpo aberto, siga em frente até ... ...hegar a uma instalação. Entre e prepare-se para ... ...frer ... ...m exército ... ...nimigos. ... ...de boa ... alavancas, deixe a primeira do lado esquerdo ... aba ... ada e as ... ...ut as duas levam ... das. Vá ... e

entre no minitrem. Após descer, faça explodir a porta da sua mais à frente e vá para a próxima área. Explode os dois tanques de combustível explosivo em seguida. Saia desta área e pegue mais um minitrem. Entre pela porta aberta e siga em frente para encontrar mais um tanque e a minitrem. Pegue



Desça a escada e entre no escritório em frente. Acione a alavanca e saia da garagem sempre seguindo em frente, no final do quarto abra o baú e pegue os itens. Prossiga para a porta à esquerda. Quando chegar a uma

sala onde há um avião, ligue o painel e suba até a parte de cima. Continue até o laboratório, destrua todas as salas entre elas dos plantões na parede. Não se esqueça de pegar os papéis que estão em cima de uma mesa. Siga em frente, destruindo, com

cuidado com os inimigos. Ainda seguindo em frente, você chegará a uma sala onde há um motor. Suba a escada e continue avançando. Acione o painel na parede até o ponteiro chegar ao verde. Volte e acione o painel na sala anterior para fazer o motor explodir a parede. Entre pelo buraco aberto e continue até chegar a uma metalúrgica. Agora, é só seguir em frente, e logo mais o fim de papo. Siga até a estação de radar, coloque uma bomba e entre no elevador. Continue avançando, suba a escada e continue em frente, até chegar a outra estação de radar. Coloque outra bomba e desça pelo buraco, dizimando em frente e passe por três portas, continue até ver uma base com vários aviões. Continue avançando, mate o soldado com o rádio e use-o para pedir ajuda. Saia desta área e entre na sala, acabando com todos os inimigos lá dentro. Siga pelo buraco. Prepare-se para uma parte bem difícil: vá em frente e derrube os inimigos usando o rifle sniper. Continue e vá abaixo, com todo mundo até achar Sturmgeist, derrote-o com uma arma bem forte. Depois disso pegue os pistols no hangar e pronto. Mais uma missão de um homem pode fazer a diferença em uma guerra.

"É MELHOR QUEIMAR DO QUE APAGAR AOS POUCOS

Conheça as melhores livrarias do país pela internet. Só as melhores
estão aqui: www.cookmadeamor.com.br

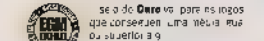
Reviews

Este mês

Mais um mês se foi, e mais uma vez games e mais games passaram pelas mãos de nossa equipe de avaliação. Aceleramos pelo menos três versões de *Burnout*, exterminamos nossas células de guerra com *Medal of Honor: Frontline* e *Splinter Cell: Operation Flashpoint*, quebramos os botões do controle de Mike Tyson, dançamos um pouco com Britney Spears e ainda encontramos tempo para jogar alguns títulos bons com mais um *Winning Eleven*, agora no PSOne, *Virtua Strike 2002* e *SSX 3*. Completando, vamos o maravilhoso *Neverwinter Nights*, o RPG que derrubou quelkos na E3 e que agora chega ao Brasil. Mãe que vem aí, nem pense em perder

Nossa filosofia de avaliação

A *EGM Brasil* avalia os games baseados em sua originalidade e diversão, jogabilidade e em como eles se comparam a outros títulos de mesma plataforma. A escala é 5-middle e vai de 0 a 10. Sem dúvida, um game receber notas 10 pode estar certo de estar diante de um dos melhores jogos da história, um verdadeiro revolucionário, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, algo que você deve evitar a todo custo. No meio do caminho está o 5, dos games medianos. Simples, não?



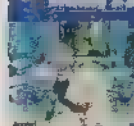
Nossos selos

O selo de **Platina** é reservado para os games que atingem a média de notas 9 ou superior a tudo em seu gênero. Não é fácil para ninguém levar um desses, pois exige muito do game.

O selo de **Ouro** vai para os jogos que conseguem uma média 8 ou superior a 9.

Os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 7 mas menores que 8 recebem o selo de **Prata**.

Britney's Dance Beat



Produtora: THQ
Desenvolvido por: Metro Graphics
Jogadores: 1-2
Web Site: www.thq.com

O melhor: Britney foi feita para um game assim
O pior: Quem tem birra dela não vai passar perto

Britney Spears da aulas de dança particular e você pode até acabar realizando o sonho de se tornar um bailarino ou grupo de gatas. Como assim? você não sonha com isso? confesse, vai, confesse, DDB não tem nada de novo e mesmo para os padrões dos arcades deixa a desejar. A única coisa que garante a jogabilidade e a vitalidade do game é sua imagem, nas telas e digitalizada, mas ela própria grava todas as falas. O quadro de comandos ocupa uma pequena área da tela, e fácil de assimilar e já atropela a imagem principal do jogo. O modo Practice você faz um aquecimento, e sempre o embalo das músicas que, aliás, (dizem as más) por conta de direitos autorais não estão originais de Britney Spears. Os ritmos são variados, indo de "Oops!... I Did It Again" a "Stronger", passando por "Rocket" e "Toxic Style". No modo Audition você participa de um de concursos de dança, com uma classificatória. Dança dois apenas um trecho de cada música, e uma segunda etapa com maior nível de dificuldade, só mais comandos para fazer. Esse modo é divertido, mas... Vale pela jogabilidade simples e as muitas aparições da cantora em trajes colantinhos

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,0	6,5	7,5	6,5

Wild Arms 3

Publicadora: SCEA
Desenvolvido por: Bogbear
Jogadores: 1-2
Web Site: www.scea.com

O melhor: Vários pontos ruins foram corrigidos
O pior: O enredo continua não convencendo

Wild Arms é uma série já bem consagrada no PSOne e agora resolveu tentar a sorte no PS2. **Bem caprichado, o game não desaponta em nada.** Se os jogos anteriores eram apenas "ótimos e gráficamente muito bons", este é "excelente". Desde a versão de para cutscenes, tudo é muito bem feito. Os personagens são muito bem animados. Agora tudo está em alta definição, uma mudança radical no visual que conseguiu um resultado final incrível. Realmente uma evolução impressionante e muito bem-vinda. Mas nem tudo é perfeito. Apesar de ter evoluído muito, o sistema de batalhas continua praticamente o mesmo. Antes, era aquela velha história: escolha de ataque, magia ou item e espere sua vez. Isso não mudou, e ainda é um sistema muito ultrapassado. Não que seja ruim, mas poderia ser bem melhor. Se você é daqueles que gosta de um RPG mais simples, o problema não é nesse aspecto. Mas, se você é daqueles que gosta de um RPG mais complexo, com mais opções de batalha, pode ficar um pouco entediado. Outro ponto negativo é o enredo. Ele não é ruim, mas também não empolga. Fãs de séries não precisam ficar muito preocupados, mas quem está começando a jogar agora pode ficar um pouco perdido. A boa notícia é que o game é bem longo, com mais de 60 horas de jogo. Ou seja, você vai ter bastante coisa para fazer. Se você é daqueles que gosta de um RPG mais simples, com uma história bem contada, mas sem muitas opções de batalha, pode ficar um pouco entediado. Outro ponto negativo é o enredo. Ele não é ruim, mas também não empolga. Fãs de séries não precisam ficar muito preocupados, mas quem está começando a jogar agora pode ficar um pouco perdido. A boa notícia é que o game é bem longo, com mais de 60 horas de jogo. Ou seja, você vai ter bastante coisa para fazer. Se você é daqueles que gosta de um RPG mais simples, com uma história bem contada, mas sem muitas opções de batalha, pode ficar um pouco entediado. Outro ponto negativo é o enredo. Ele não é ruim, mas também não empolga. Fãs de séries não precisam ficar muito preocupados, mas quem está começando a jogar agora pode ficar um pouco perdido. A boa notícia é que o game é bem longo, com mais de 60 horas de jogo. Ou seja, você vai ter bastante coisa para fazer.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	6,5	8,0	6,5

TransWorld Surfing

Produtora: Infogrames
Desenvolvido por: Atari
Jogadores: 1-2
Web Site: www.atari.com

O melhor: Gatas de biquíni.
O pior: Canso logo e enche o saco rápido

Devido ao grande sucesso da já interminável série Tony Hawk's Pro Skater muitos games tentam imitar seu estilo de jogabilidade, tentando desbravar o mercado e roubar um pedaço do mercado milionário gerado pelo gênio do skate. Êxito, isso desde 1980, quando Atari lançou a primeira versão de surf de Atari (velha de guerra mesmo ainda em forma). Sua jogabilidade é impressionante, chega a empolgar os fãs de RPG, mas, se apenas por isso. Depois de algum jogador "jogar" um pouco, fica claro que fazer as manobras não é tão difícil e olhar aqui e ali é um pouco subjetivo e desanima. Bonecos são revoltantes e imperdoáveis em um jogo dependente de adrenalina. No quesito gráficos as ondas são bem feitas e os personagens também, mesmo as garotas de biquíni. TS é um daqueles jogos para uma diversão momentânea, o tipo de game que se dá gravata umas duas vezes por ano. Fãs de Tony Hawk's Pro Skater devem conferir, para quem se para não uma paixão, pelo menos um caso. Quem pode pelas garotas de Transworld Surfing as gatas de aquário já pagam

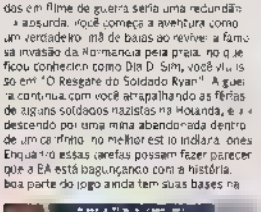
Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	6,5	3

Medal of Honor: Frontline

Desenvolvido por	Dreamworks Interactive
Gênero	Reel Factive, Half-Life
O melhor	
O pior	Os comandos deveriam ser mais simples, e há missões longas demais
Vale Tela	

Se você arrancar uma página das melhores partes do script dos filmes mais populares sobre a 2ª Guerra Mundial e colar tudo ju.ito para fazer um livro, você provavelmente terá algo similar a esta última encarnação da série Medal of Honor, que chega pelas mãos da Dreamworks Interactive. Dizer que o game é repleto de referências inspiradas em filme de guerra seria uma redundância absurda. Você começa a aventura como um verdadeiro mãe de baixo ao reviver a famosa invasão da Normandia pela praia, no que ficou conhecida como Dia D. Sim, você viu isso em "O Resgate do Soldado Ryan". A guerra continua com você atrapalhando as férias de alguns soldados nazistas na Holanda, e vai descendo por uma mina abandonada dentro de um carrinho, no melhor estilo Indiana Jones. Enquanto essas tarefas possam fazer parecer que a EA está bagunçando com a história, boa parte do jogo ainda tem suas bases na



realidade. "O que fazemos melhor é pegar algo existente e dar uma bela mexida nisso", diz o produtor da Dreamworks Scott Langteau. A melhor notícia é que são essas mexidas que fazem este game bem superior à média dos jogos de tiro que você encontra por aí.

OS MELHORES MOMENTOS DA GUERRA

Atirar em nazistas sempre é divertido, mas veja só quanta coisa interessante você pode fazer para deixar a matança menos monótona.

1. Acertar um nazista enquanto ele estiver [illegible] ga depois, pois somos educados. (Sim, o.o. "com educação")
2. Enfiar um rifle no nariz de um nazista e arrancar o capacete dele com a tira.
3. Vai uma luzinha? Dá pra arrancar um cigarro da mão de um nazista com um tiro.
4. Desgarregue a arma na virilha de um soldado, e depois acerte a cabeça, "só pra garantir".
5. Fazer seus companheiros sambar metralhando os pés dos caídos (você não pode matar seus companheiros)

O primeiro Medal of Honor mantou profundamente o universo dos games de tiro em primeira pessoa por seu clima, usando com fones de ouvido e com as luzes apagadas, você se sentia imerso, acabou

verdade. Com um pouco mais, poderia ter ido ar bolando em sua nuca... tudo isso existentemente da mesma forma com o novo. MOH Na verdade, é quase como se todos fizessem de um mesmo pacote de expansão original. Não que isso seja um problema. Todos são títulos maravilhosos, com gráficos incrivelmente trabalhados, missões inteligentes e uma AI considerável. O problema mesmo é que Frontline saiu só para PS2. Como dizia o velho sábio monge virtua-Fighter Lau-Fe, "**jogos de tiro em primeira pessoa devem permanecer no PC**". Você pode ir [illegible] nazistas, destruir quilômetros de [illegible] de pegar [illegible] pelados – isso, claro, [illegible] respeitar os limites do não quer [illegible] um bom [illegible] teclado [illegible]

Erick

Se você curtiu filmes como O Resgate do Soldado Ryan ou, até mesmo, Platoon, prepare-se, pois Medal of Honor: Frontline transmitirá a emoção e o pânico de se estar numa guerra. O game [illegible] ainda [illegible] [illegible] mente para PS, ambos eles muito semelhantes. Este título para PS2 seria uma mescla entre fases encontradas em Alien Assault, com outras inteiramente novas, trazendo muito desafios inéditos [illegible] o game está muito bonito, as [illegible] ilhadoras [illegible] quanto é [illegible] soldados quebrando o [illegible] toda hora. PS2 cumpre bem [illegible]

Pena que há um [illegible] pagou tanta qualidade [illegible] não [illegible] seguir por todo o game. Mas nada que atrapalhe muito. Sons e outro ponto alto e dão um [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] não [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] PS2 [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

O melhor: A diversão entre amigos

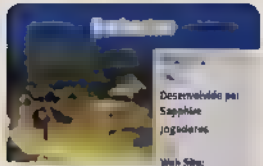
O pior: O som poderia ser

...ames lá conhe...
...daues ao volante
...pode chamar o galera no fim de semana e passar uma tarde inteira girando pistas e se divertindo adoidado. A diversão aqui é que cria... a ilusão real você escolhe um carro, não há mui... s, mas há alguns secretos, a sai feito ... ...

...ando no arcade style, é muito ... dando com o brake o para não acabar de cara em um muro. Falando em acidentes, o game proporciona alguns dos mais incríveis já vistos em um console. Os ca... se arrebentam e se quebram inteiros, realistas ...

bons gráficos em pistas bem desenhadas e detalhes razoáveis. Pena que o som e os ... bo... ... bom game de ...

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	7	8



Desenvolvido por: Sapphire Jogadores

Web Site: www.thesimms.com

O melhor: O estilo bom.

O pior: Combates bobos e sem graça

...a estilo do pessoal ... dum arranjo de RPG. **Barbarian fica the dando** ...

...e seu personagem faz confusão, até com as ... is mais simples. Os ataques de ... (bom, ...

...ishing problem ...

Jonathan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	3	5

Desenvolvido por: ...

Prefira: Winning Eleven 5

O pior: É duro de engolir um ruckus... um vinda da Konami

...arado para um game ... ...com a bola ... bro das que ... ...

Jonathan

...ontinuação daquele clássico de N... ISS2 chega sem muito alarde ... não é pouco. O jogo é ... oquinho, mas ... um jogo de futebol e ...

Augusto

Os passes são precisos ...

...dos ... impossível ... Só ... ...esse ... para ... esta ... ...

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	3	6	3

Desenvolvido por: Atlantic Planet

Prefira: Knockout Kings 2002 lutadores

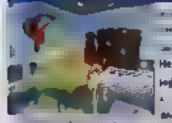
O pior: É difícil de levantar depois de um nocaute

...e você está ...iminado ... ...grande ... ...com o ... este ... ...campeão ... ...sidente ... ...começo ... ...de ... ...ha esta: entre ...ando um ... ...game, saiba que Mike ... ...on não ... ...no game todo. Você pode lutar contra ele ou ... ...desafia-lo a ... ...o título supremo ...

Dete...ter.

...arenas e a ... ...física ... ...parecem ... ...jogo ... ...franco no PSOne. Joe... ... ...

Scooby-Doo! Night of 100 Frights



Heavy Iron Studios

Jogadores

O melhor: A nostalgia

O pior: A longevidade não ajuda nem um pouco

Daphne, Velma e Salsicha têm uma participação discreta no game. E surgem apenas nas animações que contam o desenrolar da trama. Você assume o controle de Scooby, e sua tarefa é explorar sempre

[illegible] e aprender habilid

mais pitorescos bandidos, que

famosos para acelerar a turnação

de voo é fixado em 45 graus. Isso rouba sua liberdade total em algumas partes do cenário, dificulta a precisão de localização dos inimigos. Resumindo: você nunca sabe se está alinhado para poder fazer um ataque ou passar por uma lateral estreita sem cair num buraco.

Rolly

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7,5	5,5	5

Roland Garros

Predador

Infogrames

Desenvolvido por

O melhor: O visual realista

O pior: Não consegue ser nem Arcade, nem simulador

Tente também: Virtua Tennis (DC)

Web Sites

É difícil não testar qualquer game

Tennis (DC) afinal, o jogo redefiniu o esporte n

tudo. A velocidade exageradamente rápida sig

olver constantemente os saques (quase) de

dedicados aos Silver RG deverão se acostuma

de. Sobre o visual e o estilo [illegible] início

de "manchas fundidas". Os belíssimos gráficos, infelizmente, foram sacrificados para poder dar uma

o, além do [illegible] que [illegible] é [illegible] presente e

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7,5	9,5	8

Test Drive

Jogos para colecionar

O [illegible]

[illegible]

Interessantíssima direção que impulsiona e dá ao sistema as rodas. Undergro [illegible] ad do jogo é [illegible] ha

Marcelo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	8	8

Lethal Skies

Produtora

Jogadores

Web Site:

O melhor: O design dos inimigos

O pior: Falta algumas [illegible]

Ah, como eu adorava After

[illegible] s, por alguns motivos [illegible] era um sistema aversão como o PS2.

[illegible] sempre contra com uma equipe. Enquanto [illegible] quer saber [illegible] o se aproxima, dos aviões para

Augusto

não há surpresas em [illegible] se você já jogou antes, você entra

ativas. O jogo é tão empolgante quanto ficar olhando a grama crescer. Sua missão é voar [illegible] de

queles velhos rogos de tiro em ai. **O problema é que as armas disponíveis aqui não dão conta do re cado.** Os mísseis arranha demoram para se fixar na [illegible] orta deles precisa de mais poder de destruição. E ainda pior, o game é superirritado no que diz respeito a manter ponto atirando nos pedaços dos inimigos maiores. Você passa a m

do, explodir uma antena de radar em uma torre de comunicações. Parece que um dos maiores perigos

dam. Me encontrei em diversas oportunidades [illegible] tendo constantes ânsias mas não [illegible] mei aviadíssima, principalmente a 90°, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pé! Estão [illegible] ultim

[illegible] sinhora, sinhora, eu sinta falta dos beijos [illegible] ara [illegible] [illegible] [illegible] dessa meleca voadora.

Crispin

Burnout

Desenvolvido por Criterion

Jogadores

[illegible] também para PS2, Xbox

O melhor: Excelente controle e sensação de velocidade

O pior: É curto demais

[illegible] ube possam preferir [illegible] ei boas versões de jogos de PS2 pelo menos [illegible] vária ter coisas boas para jogar, veja Burnout por exemplo. Cer o, não há nenhuma melhora, fa sas exclusivas ou raros novos. O que você ver, no

coração batendo forte enquanto você dispara p [illegible] as ser destroçadas em disputas com outros três [illegible] ncorrentes. **A sensação de velocidade é incrível**, espec [illegible] ente quando você [illegible] nseguir encher a bor [illegible] a de Adrenaline Boost e [illegible] urbo e [illegible] ainda mais rápido de ver dade. Você vai aprender o [illegible] o jogo ao se apoderar de [illegible] ruzeiros. Depois de [illegible] ategia, aprenda [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Virtua Striker 2002

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Amusement Vision
Jogadores: 2
O melhor: Um FIFA ou um Winning Eleven
O pior: Bem simples e básico
O pior: Um mar vermelho de lacks de tempo
Web Site: www.sega.com

[illegible] sejam [illegible] muito rele[illegible] outro. Ruim assim [illegible] são pouco tempo e meio [illegible] dos atacantes e alas [illegible] "arrancadinhas" aparecem de todas as maneiras imagináveis. Os gráficos batalha dos jogadores realiza[illegible] além de uma torcida bem desenhada impressionam muito[illegible] como o jogo foi concebido como uma maneira [illegible] ainda a diversão de se gastar dinheiro nos fliperamas, **a jogabilidade não cai nada a ver com simuladores mais realistas**. Prepare-se mais para mandar ver nos cabeçadas do que se preocupar com estratégias. Os puristas podem não curtir a nada real [illegible] que [illegible] esperar de consultório sentimentalista, mas [illegible] criada realmente para [illegible] pior vai ficar [illegible] contente e incrédulos, [illegible] mais de seis [illegible] para se divertir [illegible] com amigos [illegible] companheiros de EGM!

Chaves

Este game [illegible] futebol da Sega parece [illegible] cidade com a [illegible] mediocridade com seus [illegible] anteriores de [illegible] de ajuda na rea[illegible] **Tudo nele é [illegible] e complicado.** As telas [illegible] são confusas, as cores que misturam [illegible] problema de defesa e ataque usado são feios [illegible] nada de [illegible] realmente [illegible] F[illegible] pior se [illegible] tem [illegible] por [illegible] [illegible] [illegible]

Produtora:

Desenvolvido por

Jogadores:

O melhor: **Clássica jogabilidade corre-e-atire.**

O pior: **...mas sem nenhuma novidade**

Martyr ou Judge

Web Site:

...ores há de jogos de direção estava sentindo coceira para jogar outro. Adorei a idéia de ter aquela ...ar ...e graficamente melhorada pelo poder do Xbox. Os controles estão ok, com movimentos separados nas alavancas analógicas ...ra correr em uma direção e atirar em ou... ...ayer de 20 deles para pistas, regras e ... nas quantidades. Você cria personagens diferentes para escolher e modos para dois a quatro jogadores.

O game deixa a desejar e sofre uma ...ssa como ...ualmente ...ou ...ersão ...prejudica sensivelmente que se luta ...ando-a-corpo. Um ...ature ...ais ...ergonômico ...ocesso ...o para se dar bem, e que retarda a ação e deprime a diversão multiplayer é ...ejável, mas sofre com o mesmo e deixam todo mundo preso na mesma área. **Falta imaginação nas fases**: poderia ...sem ...quin... de Magias mirabolantes e dois personagens

Bart

...ulador ... Jogadores ... RE PLAY

Produtora:

Jogadores:

O melhor: **Dirigir a toda velocidade na contra-mão**

O pior: **Falta de modos extras de jogo**

PS2, GameCube

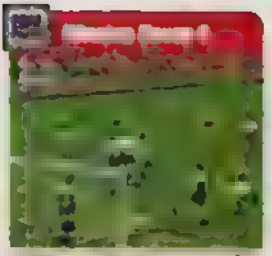
Web Site:

...ores ...ezeaux de alto nível, ...ostrando ... tráfego, precisão cirúrgica e ... Medidor de Adrenalina alimenta até ficar cheio. Eu sego o botão, para um turbo que me impulsiona a velocidades de deixar o cabelo em pé enquanto o ...ólego se transforma em uma mancha. Nossa! Posso dizer com honestidade que ...rência que ...ive com um videogame. **Desde Need For Speed: High Stakes que eu não ficava tão em pânico** ...e proporcionar uma boa sensação ... ...ico critério de avaliação. Burnout seria nota 9, mas os que gostam de variedade não ficam fartinhos por ...anos ...ecidos, mais ou ...s ...ais modos de jogo. Enjoei ...ar nisso, que ...ão ...ques ...as ...alguns guardados para ...gum ...? Os ...nvez ...alguns gráficos para ...plementar as pistas? Burnout é um fantástico game de corrida, ...mas ...mo não ...possui ...adequado de ...modos de ...jogo ...ara ...ocar ...ogo ...ara ...ogo

...sequência ...seja ...mais ...ompleta

Ilan

...ULAL ... ...ABILIDADE RE PLAY



Desenvolvido por: MCET

Jogadores: 2-4

O pior: **PSOne**

Ficamos mal acostumados com a versão de PS2

Web Site: **www.konami.co.jp**

...na ...retação. Sim, a ...ogabilidade de WE 4 é ...ura, os ...gadores ...mpondem ...ntamente, tem que colelar

...es ... WE ... ...ave ... ... inovações gráficas. Não há movimentos novos para os jogadores, não há nada de realmente novo. **Vale por você ter uma versão atualizada de todas as lições que estão na Copa** e algumas outras mas ... exemplo nenhum dos ...gadores ... a ... ...mínimo de bola. Eles ... as mesmas ... ...

C-12: Final Resistance

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Sony Computer Ent.
Jogadores:
Web site:

O Melhor: Grau, é um game novo para PSOne
O Pior: Um péssimo sistema de câmera

sole. É jogo rola em um futuro apocalíptico [illegible] aliens transformaram os humanos em [illegible] você irá bater papo [illegible] caminho. É uma pena que nunca se entende [illegible]

Bleu make it so reassuring plus halo as bold it eat son silences de clients it it does.

Gio

VISUAL 7 | SOM 4 | JOGABILIDADE 4 | REPLAY 2

Star Wars:

Desenvolvido por: David A. Palmer

O melhor: A música de abertura
O pior: Controles horríveis

Spider-Man
www.thq.com

[illegible] amosos tetrefros. Daí pra frente. [illegible] é mais um game de pêssa [illegible] para aproveitar a onda [illegible] jogo se passa em vases [illegible] algumas em 3D à la Star [illegible] produtoria. **Os estágios em 3D são repetitivos, sem variedade.** Para piorar, [illegible] morosos. Fazes seu sabre de [illegible] é perca de [illegible]

[illegible] necessário avanços. As fases [illegible] impressionantes, do ponto de v[illegible]

[illegible] pra escrito pra dar nomes se tornam [illegible] vezes. Aqua [illegible]

John R.

VISUAL 5 | SOM 5 | JOGABILIDADE 5 | REPLAY 5

Produtoras: [illegible] THQ
Sega

Powered Pedal
Web site:

Save com pass [illegible] words de trace letras!

Dead que leva a Sega a [illegible] jogos [illegible] e perfeito para o [illegible] cabeças de [illegible] episódio proporciona [illegible] meses. Mas o mais importante, com aquela [illegible] habilidade incrível que o faz não querer largar o GBA. Mas a [illegible] qualquer momento, mas se você [illegible] minha! o jogo [illegible] E se eu disser voltar para o jo[illegible] er algumas roesas para conseguir bônus especiais bem [illegible] ehook, é isso tendo que atingir locais dos mais absurdos. Nir [illegible] nas [illegible] em seus [illegible] setezinhos, e se você perdeu a bolinha, ela se apega. **É garanto é quase impossível colocar "NINTAMARE" com uma única jogada**, e [illegible] bola-extra não é.

Um jeu [illegible] ne recomendáveis.

Jonathan

VISUAL [illegible] | SOM [illegible] | JOGABILIDADE [illegible] | REPLAY [illegible]

Dragon Ball Z: Collectible Card Game

Produtora: [illegible]
Jogadores:
Desenvolvido por: Screaming Games

Prefira
Pokémon TCG
Web site:

O pior: Cause nenhum [illegible]

[illegible] começar uma pa tida com qual[illegible] abuelinhos, mesmo ao [illegible] assim. Mas [illegible] disso, se não há nenhum extra, qual o sentido? Este principal problema com DBZ Collectible Card Game. **Ele oferece uma versão fiel demais ao jogo com cartas reais**, com pouco mais extra além das cartas exclusivas para o GBA e o simplório modo [illegible] player, que consiste apenas em [illegible] com oponentes controlados pela máquina. Querendo muito escolhas ramificações e variações de jogabilidade. Esqueça. Nenhum [illegible] Nem mesmo [illegible] Único "bônus" é um inútil modo tutorial, bisonho [illegible] texto baseado para veteranos [illegible] para os [illegible] novatos. [illegible] o jogo é lento, travado e nada in[illegible]

John R.

VISUAL 1 | SOM 2 | JOGABILIDADE 2 | REPLAY 3

Produtora: THQ
Desenvolvido por: [illegible]
Jogadores: 1-2
Testa também: Mat Wheels; Burnin' Rubber

O melhor: Os efeitos sonoros
O pior: A jogabilidade [illegible] pouco com o [illegible]

A [illegible] HQ viu a besteira que fe[illegible] [illegible] gatos e a [illegible] [illegible] mais além disso, [illegible] que nada mais [illegible] [illegible] idade. Como em seu pre[illegible] [illegible] ocasionalmente saturado em pouco em uma [illegible] [illegible] [illegible]

Desenvolvido por
Team 17
Web site:
O melhor: A invasão na Terra
O pior: Enjoa rápido e é muito simples

A série Worms conquistou um exército de fãs com suas batalhas de jogo divertidíssimas e extremamente viciantes principalmente em disputas multi[illegible] bou mudando completamente o conceito de série transformando as guerras em um jog[illegible] de puzzle que ainda diverte mais no multiplayer! Pelo menos a versão para PCs é bem superior à de PS2, apesar de ser basicamente o mesmo jogo. Os controles estão respondem melhor, o visual é bem mais interessante e limpo, tornando as partidas mais balanceadas. É realmente impressionante a diferença para um outro jogo, mesmo assim, sem as batalhas aéreas ridículas. Worms não é a mesma coisa. Clara. Restam um chiqueiro de fases erigido e divertido, mas jogar sozinho enfoca rápido demais e perdemos muitos dos jamais vistos em games worms (do tanque ao dinamite como as minhoquinhas. Mas devem ag[illegible] nos mais novos, ao contrário do restante da série, está parece ser um game mais voltado para a criançada.

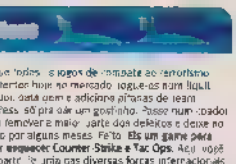
Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	8,5	8,5	8,5

Produtora:
Electronic Arts
Desenvolvido por
Barking Dog Studios
Site
www.globaloperations.com
O melhor: Um dos mais realistas FPS da atualidade
O pior: Paredes que você não vê, mas barram balas

[illegible] gerado títulos cada vez mais divertidos. Glo[illegible] Operations é um excelente exemplo disso. Trata-se [illegible] bem cenários vastos e variados em diferentes pontos do globo, com uma série de [illegible] que [illegible] opostos, sempre [illegible] poder da natureza multiplayer do título. Só um modo para um jogador com [illegible] e aliados contra [illegible] pelo micro. Ao [illegible] da escolha de especialidade [illegible] perfis para todos os gostos e a tradicional Sniper o especialista em explosivos o soldado de [illegible] momentos pesados, o equilibrado Commando, e [illegible] fendos de seu clone. Uma das principais características de Global Ops fica por conta das 32 armas, que ainda podem receber upgrades. [illegible] legais e resultados dos tiros, que mudam de acordo com a [illegible] distância, calibre e local atingido, variando o efeito do ferimento de entrada e saída da balas. São [illegible] possibilidades que você passará dias e

Fabio Santana



Produtora:
Pyro Studios
Desenvolvido por
Pyro Studios
Site
www.pyrostudios.com
O melhor: Gráficos e animações
O pior: Inteligência artificial

Pegue todos os jogos de combate ao terrorismo existentes hoje no mercado, jogue-os num liquidificador, bata bem e adicione pitadas de team fortress, só pra dar um gostinho. Passe num coador para remover a maior parte dos defeitos e deixe no forno por alguns meses. Feito. Eis um game para fazer esquecer Counter-Strike e Tac Ops. Aqui você faz parte de uma das diversas forças internacionais de combate ao terrorismo, da SWAT norte-[illegible] ama ao SAS britânico, em seguida, escolha sua es[illegible] [illegible] suas habilidades são extremamente ágeis. Mesmo os pouco ágeis, porém energia, e assim por diante. Cada arma é uma réplica fiel de suas [illegible] reais e [illegible] as reagem de forma diferente para cada [illegible] são mesmo [illegible] de precisão diferente [illegible] atin[illegible] ção a cabeça de um oponente a 400 de distância se você não for um Sniper. O rádio funciona de verdade, e [illegible] grupo [illegible] do apoio quando [illegible] [illegible] Não há necessidade de agüarde até que o [illegible] [illegible] [illegible]

Produtoras	Atari
Desenvolvido por	BioWare
Jogadores	1-64
O Mestre	Mestrar sua própria campanha para 63 jogadores
O plano	Dinheiro depois das notas sem sono por ficar jogando
Web Site	www.bioware.com

A [illegible] parece não [illegible] preparam para entrar num mun[illegible] onde a criatividade e a fantasia são [illegible] prontos para [illegible] a última campanha que o Mu[illegible] grupo preparou. Esse é um ritual típi[illegible] mesa mais atuado de todos os temp[illegible] E se, de repen[illegible] de calcu[illegible] asse e ge[illegible] o person[illegible] das em da[illegible]

E.U.A, na Alemanha, no [illegible] Argentina. Tudo bem, pode dispe[illegible] rir isso é **Neverwinter Nights**, a mais perfeita [illegible] o D&D para o mundo d[illegible] e o modo de criar, [illegible] egras da terceira edição d[illegible] em um nível jamais [illegible] Tudo já [illegible] há certas limitaçõe[illegible] como a imp[illegible] sibilidade de e[illegible] nadar e montar animais para se locomover[illegible] Mas isso é muito pouco perto de tudo que nunca estaria determina[illegible] pelas mestre[illegible] módulos [illegible] as e campanhas inédita[illegible] Um projeto de tal magnitude [illegible] dedi[illegible] BioWare [illegible]esp[illegible]

Escolhendo Raças e Profissões

"O que? Então quero ser um estivador chinês?" Se foi isso que você pensou quando dissemos: há a possibilidade de escolher a raça e a profissão de seu personagem, então é melhor dar uma conferida nas classes e povos típicos de *Forgotten Realms*:

Profissões:

Bárbaro
O guerreiro musculoso e selvagem até atingir o ápice da força física, quando se torna uma verdadeira máquina de destruição quando entra no exato momento do estado de berserk.

Bardo
Você é um dos únicos títulos realmente divertidos de *D&D*. Como menestrel, você pode usar a tática Perform para usar diversos instrumentos musicais.

Clérigo
Se você acha que padres são malucos de batina, espere até levar um golpe de maça de um destes – ou, pior ser excomungado por alguma de suas magias divinas.

Druida
Entre Rangers mas que sabe algo mais cabeça, com mais poderes mágicos e a capacidade de sentir o planeta e as forças da natureza. Esta é sua profissão.

Guerreiro
Endurecido: cuja vida foi talhada com armas, seus músculos tornados em aço e suas habilidades comprovadas em centenas de batalhas. Profissional é pouco.

Monge
Treinamente de um mosteiro para o mundo, estes combatentes têm como principal armamento seus corpos treinados. Até um graveto é uma arma mortal em suas mãos.

Paladino
O guerreiro da justiça, defensor da bondade e da verdade, protetor dos fracos e oprimidos, campeão da lei. E muitos outros títulos compostos e heróicos, mas cheio de tarefas.

Ranger
O homem do mato, que adora encontrar uma trilha no meio de uma floresta imensa. O melhor de todos é que pode usar duas espadas sem penalidade alguma.

Ladrão
Num passe de mágica. Eles podem perfeitamente desarmar uma armadilha mortal, arranjar uma graninha quando necessário ou, mesmo, assassinar alguém.

Feiticeiro
Gosta de magos mas odeia ter de preparar as magias de antemão? Prefere invocar a magia bruta usando sua própria essência e criatividade. Esta é a sua opção.

Magos
Pessoas que dedicaram suas vidas a estudar as forças mágicas que regem o mundo. Em seus livros estão habilidades para fazer os céus desabarem ou os mares se abrirem.

Raças:

Humanos

Anões

Elfos

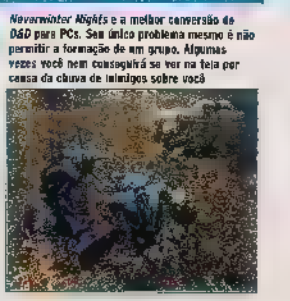
Gnomos

Meio-Elfos

Meio-Orcs

Halflings

***Neverwinter Nights* é a melhor conversão de *D&D* para PCs. Seu único problema mesmo é não permitir a formação de um grupo. Algumas vezes você nem conseguirá se ver na tela por causa da chuva de inimigos sobre você**



Se bem me lembro, pouco falei de Neverwinter Nights desde a E3 de 2001. Mas os dois anos de espera realmente valeram a pena. Pegue Darkstone um dos melhores clones de Diablo, com zoom mais distante e adicione todos os sortes de efeitos complexos (complexos mesmo, com combos que alteram sua forma de interatividade de acordo com a fonte de luz) que uma defesa pode permitir. Agora, transporte o mundo de Forgotten Realms sob as regras da nova versão 3 ponto 5 do *D&D* para esse esqueleto você tem um game pronto para entrar para a história dos RPGs para PCs, nos amantes da série de jogos de interpretação. Esta é a mais perfeita adoração estrônica já lançada até hoje: toneladas de diálogos e, dependendo de seu alinhamento, que também pode mudar de acordo com suas escolhas, com diferentes respostas que você pode escolher, diferentes tipos de reação das pessoas em relação à forma com que você se veste ou age. Suas armas, as e outros equipamentos são representados em seu personagem, garantindo uma infinidade e aparências diferentes. Talvez o único problema seja a impossibilidade de se comandar mais de um.

No multiplayer você pode contratar dm-mercenário para assumir a função de uma deficiência grave ou final do próprio módulo básico de D&D e estimulado o trabalho em equipe. Ainda assim, ficou quebrado o jogo multiplayer não possa ser jogado assim, esse é um dos games de que você PRECISA para não passar zoado em branco.

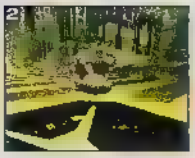
Eric

Exato. Impressionante! Poucos games na minha vida proporcionaram experiência tão memorável. Mas, é um daqueles títulos que ficam gravados no coração por a semana. Eu só defini a "Sistema de role-playing" dada a propensão titânica do projeto. Pela primeira vez o universo de D&D foi traduzido para o mundo eletrônico da maneira mais integral possível. A campanha principal oferece boa rejogabilidade de single e multiplayer permite até 64 jogadores em casa um dos mundos, que podem se interconectados ao invés de quatro. Chamado WNN um Massive Multiplayer Online RPG. Para as mentes criativas é possível mestrar sua campanha, criando os locais e as histórias a apresentando as surpresas de seu próprio mundo, criado através do kit incluído no jogo. As complexas regras de D&D foram milimetradas de uma forma que não intimida os iniciantes. Os veteranos podem customizar e gerenciar cada aspecto do game, mas há também muitas escolhas recomendadas. dicas e opções semi automáticas que tornam o jogo muito fácil. Já estão se formando palcos, assim como dezenas de projetos que oferecem dezenas de mundos, campanhas, módulos. Este é o começo de uma mania que não tem hora pra acabar.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	9,5	9,5	9,5

Dicas e Truques



PLAYSTATION 2

Wipeout Fusion

PNEU PRA QUÊ?

Selecione Extras no menu principal e selecione Cheats. Agora entre as senhas abaixo

Desbloquear tudo X, ▲, ●, ▲, ●

Escudo infinito ▲, ▲, ■, ■, ■

Armas infinitas ▲, ●, X, ●, ■

1 **Naves antigonas** X, ●, ▲, ■, X

Naves super rápidas ■, X, X, X, ▲

2 **Naves animais** ▲, ●, ●, ▲, X

Habilitar Gold Challenges para cada equipe ganhe medalhas de ouro nos primeiros cinco challenges com qualquer equipe

Habilitar equipe Super Weapon Ganhe qualquer medalhas nos primeiros cinco challenges com qualquer equipe

Habilitar Zone Mode Complete 30% do jogo

Habilitar Time Trial Mode Complete 60% do jogo

World of Outlaws: Sprint Cars 2002

ARMA DA VELOCIDADE

Coloque os códigos no lugar de seu nome, no carreer mode

$5,000,000 HIMCHM

Todos os pilotos MITYMAS

Todas as pistas IOEVIOEIOE

Melhor ajuste do carro MEGEDERack

BloodStorm

TUDO LIBERADO

Ao invés de códigos abaixo na tela de Start enquanto segura

Todos os personagens ●, ▲, ●, ▲, ●, ↓

Todos os sleds ●, ■, ●, ■, ●, ←

Todas as pistas ●, ←, ●, →, ●, ↑

3 **Habilitar o Hover Sled** ●, ▲, ■, ●, ▲, →

Habilitar tudo ●, ■, ↑, ●, ▲, ↓

Cat Fury: Championship Racing

VENCER AGORA FICOU FÁCIL

Continues infinitos complete em primeiro lugar o modo Simulation

Corridas noturnas complete o modo Lock On nas dificuldades easy, hard e medium

Carros destrutivos – complete o modo Follow the Line nas dificuldades easy, hard e medium

Habilitar fase Alpine Raceway Complete o modo Lock On nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase Boston Big Dig Complete o modo Block Your Opponent nas dificuldades easy, hard e medium.

Habilitar fase Miami complete o modo Follow the Line nas dificuldades easy, hard e medium

Habilitar fase Moon complete o modo Time Trial nas dificuldades easy, hard e medium

Habilitar fase New York complete o modo Demolition nas dificuldades easy, hard e medium.

Opção para desligar o tempo complete o modo Time Trial nas dificuldades easy, hard e medium.

Veículos saltitantes complete o modo Last Man Standing

GAMECUBE

Star Wars: Bounty Squadron 2 - Rogue Leader

NOVAS DICAS PARA OS JEDIS

Seleção de fases use I2QWTT como senha, volte ao menu e coloque CLASSIC como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica. Este código não libera as missões bônus

Fase bônus Asteroid Field use TVYB3X como senha, volte ao menu e coloque NOWAR II como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica

Fase bônus Death Star Escape use PYST2QQQ como senha, volte ao menu e coloque DUCK SHOT como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

Fase bônus Triumph Of The Em

pire use AZTBQH como senha, volte ao menu e coloque OLT LAST como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica

Fase bônus Revenge Of Yavin use OGGRWPDG como senha, volte ao menu e coloque EKEEK como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica

Fase bônus Endurance use WCVBRTC como senha, volte ao menu e coloque WBL??? como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica

Habilitar a Slave I use PZAPBSY como senha, volte ao menu e coloque RONSHIP como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

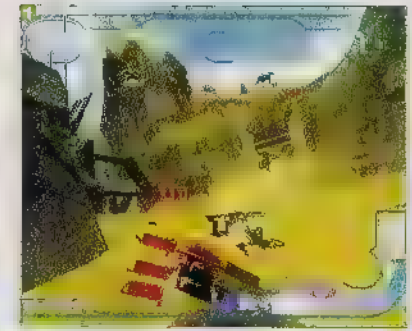
Habilitar a TIE Advanced Xs Prototype (a nave de Dárth Vader) use NYMLOOK como senha. Volte ao menu e coloque BLKHLMT como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica.

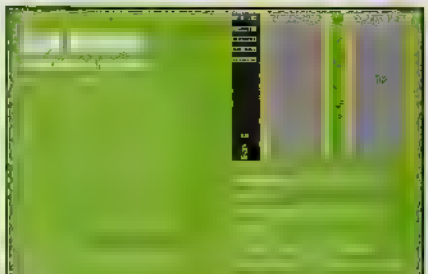
Habilitar a Imperial Shuttle

Use A,HH 7IY como senha. Volte ao menu e coloque BJSTOJR como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica

Habilitar um carro Use ZL-VIEL como senha. Volte ao menu e coloque IBENZIN! como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica

Habilitar o Ace Mode (modo mais difícil) Use JTNVWZ! como senha. Volte ao menu e coloque GIVEIT_P como uma segunda password. R2D2 irá fazer um som confirmando a dica





Pirates: The Legend of Black Kat

TRAPAÇAS COM OLHO DE VIDRO E PERNA DE PAU

Durante o jogo, segure L1 + R1 e digite a seqüência desejada. Quando você ver o símbolo * use o direcional digital. O restante da seqüência deve ser feito no controle analógico

Personagem Katarina invencível A, Y ←*, B → ← → branco, preto, X

Personagem Wind Dancer invencível ←* B, branco, A, → preto, X → Y ←

Itens infinitos B branco, ←* preto, → ← X, A → Y todos os tens ficarão infinitos mas você sem de ar ta-os primeiro.

Wind Boost infinito ←* branco, → X, ← Y preto, B, A, ←

Mostrar baús de tesouro → A, B, ←* Y branco, ← ←, X preto

Mostrar todos os baus enterrados Y A, X B, branco ←* ← preto, ← →

Mostrar todos os baús de tesouro → Y ←* A, X, → branco, ←, preto, B ←

Habilitar Galleon Upgrade (para Wind Dances) preto, B, → ←* A, X, → ← branco, Y

Habilitar a próxima espada (para Katerina) → ←* preto, ← X, A, branco, Y ←, B,

Dinheiro extra B → branco X A, → ←* ← Y preto

Personagens com vozes agudas → Y ←* A, → B branco, X, preto, ←

Música alternativa para Glacial Gulf branco, A, B, preto, X, Y ←* ← → ←

Habilitar status poison para Kane B preto, branco, X ←* A, ← Y, → ←

Roupas alternativas para Katarina Na tela do menu principal segure L1 + R1 ← + ↑ + ←* Aperte direita para escolher entre os seguintes códigos, que irá resultar em as roupas

Roupa e cabelos originais 0000:0000.

Barba rosa 0000:0001.

Cabelo vermelho com biquini vermelho e laranja 0000:0010.

Cabelo azul com biquini vermelho e laranja 0000:0011.

Pele morena com biquini laranja e amarelo 0000:0100.

Cabelo loiro com biquini laranja e amarelo 0000:0101.

Cabelo loiro com biquini rosa 0000:0110.

Cabelo azul com biquini pratea-do brilhante – 0000:0111

Cabelo vermelho com biquini preto e meias pretas 0000:1000.

Cabelo rosa com paletó preto 0000:1001.

Cabelo azul com paletó marron 0000:1010.

Cabelo rosa com paletó pratea-do 0000:1011

PLAYSTATION

Spyro: Year of the Dragon

DICAS QUENTES PARA O DRGÃOZINHO

Quando estiver jogando, pause e digite as seguintes seqüências

Habilitar rewel ● R1 ● L1 ● R2, ● L2 ●

Jogo mais difícil ● ■, → ← → ■ ●, X

Jogo mais fácil ● ■, → ← → ■ ●, X

Personagem 2D ← → ←, →, L2, R1, L1, R1 ■ ●

Spyro amarelo ↑ ← baixo, → ↑ ■ R1, R2, L1, L2 ↑ → baixo, ← ↑ duas vezes

Spyro cabeça grande ↑ R1, ↑ R2, ↑ R1 ● ● ● ●

Personagem verde ↑ ← baixo, → ↑ ■, R2, R2, L1, L2, ↑ → baixo, ← ↑

Ver os créditos ← → ← → ← → ■ ● ■ ● ■ ●

Digimon Digital Card Battle

Para habilitar a tela de passwords, entre em option, escolha game status e então aperte Start + L1 + R1. Depois escreva

Ações aceleradas mode_speed

Inimigos mais agressivos under_fire

Jogo em câmera lenta go_slow_mo

Mísseis teleguiados blast_five

Modo arcade sem inimigos home_alone

Rodas grandes go_monster

Sem gravidade no_gravity.

Suspensões gigantes jack_it_up

Ter todos os atributos ilia_dortoh.

Tiros mais rápidos rapid_fire

Todos os veículos ilia_koolio.

Veículos invencíveis otbiconvh

Veículos leves hi_bowling

Veículos pesados go_slamming

Veículos repetidos mixeu_cars

Ver os finais long_movie

Ataques secretos Durante o jogo, segure a arma indicada e faça as seguintes seqüências de acordo com a arma:

Brimstone Burner
Ataque 1 → ← ↑ R2
Ataque 2 → ← ↓ R2
Ataque 3 → ← → R2

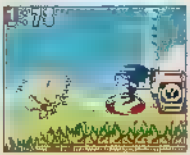
Brusier Cannon
Ataque 1 ↓ ↑ ↓ R2
Ataque 2 ↓ ↑ ↑ R2
Ataque 3 ↓ ↑, → R2

Bull's Eye rocket
Ataque 1 ↑ ↓ ↓ R2
Ataque 2 ↑ ↓ ↓ R2
Ataque 3 ↑ ↓ → R2

Interceptor Missile
Ataque 1 ↑, ↑ ↓, R2
Ataque 2 ↑ ↑, ↑ R2
Ataque 3 ↑ ↑ → R2

Roadkill Mine
Ataque 1 ← → ↓ R2
Ataque 2 ← → ↑ R2
Ataque 3 → ← → R2

Sky Hammer Mortar
Ataque 1 ↓, ↓ ↓ R2
Ataque 2 ↓ ↓ ↑, R2
Ataque 3 ↓ ↓ → R2



DREAMCAST

Shenmue: Chapter 1 - Yokoz[illegible]

1 ACHA QUE JÁ FEZ TUDO PELA CIDADE?

Modo 70 person battle Complete o jogo e salve-o no VMU.
Inverter os comandos no Space Harrier Quando for jogar o Space Harrier, segure A, X ou Y e aperte Start.
Dinheiro fácil Consiga um emprego e em seu segundo dia trabalho todas as caixas para Warehouse 3. Dê um tempo e treine seus golpes ou jogue os dardos até que Ryo o dispense. Quando você acordar, você terá ganhado um dinheirinho a mais.
Sorte no jogo do Slot Vá até a Lapis Fortune Teller e escolha a opção gamble. Veja o seu número da sorte e vá jogar na slot house com seu número da sorte.
Imagens secretas Usando um computador, explore qualquer um dos três HDs para encontrar imagens.

ESPN International Track & Field

MAIS CORES EM SEU JOGO

Personagem laranja No jogo do nome escreva FRA, Atlanta.
Personagem azul claro No jogo do nome escreva GER, Munich.
Personagem azul No jogo do nome escreva USA, LA.
Personagem bege No jogo do nome escreva RUS, Moscow.
Personagem marrom No jogo do nome escreva ITA, Roma.
Personagem metálico No jogo do nome escreva GBR, Athens.
Personagem púrpura No jogo do nome escreva CHN, Seoul.
Personagem verde No jogo do nome escreva KEN, Mexico.
Personagem vermelha No jogo do nome escreva JPN, Tokyo.
Personagem bronze No jogo do nome escreva ESP, Helsinki.
Personagem ouro No jogo do nome escreva CAN, Montreal.
Personagem prata No jogo do nome escreva AUS, Sydney.

Dino Crisis

Habilitar arma Grenade Gun Termine o jogo três vezes fazendo os três finais diferentes e comece um novo jogo a partir do mesmo save.
Habilitar Modo Wipeout Mission Depois de conseguir a Grenade Gun, termine mais uma vez o jogo.
Habilitar roupa Army Type Complete o jogo 1 vez.
Habilitar roupa Battle Type Complete o jogo 1 vez.
Habilitar roupa Ancyant Type Complete o jogo 2 vezes.

PC

Grand Theft Auto 3

1 QUER UM SONZINHO

Ouvir músicas diferentes Opte a algumas músicas com o formato mp3 para a pasta mp3 no diretório do jogo. Agora selecione a estação de rádio mp3 playa. Para ouvir suas músicas favoritas enquanto joga.
Digite os códigos abaixo durante o jogo, uma mensagem aparece na tela confirmando o truque:
Ação acelerada [illegible]pooooooring
Avançar o tempo muito rápido madweather
Avançar o tempo rápido [illegible]rnadfewheavou.
Barra de procurado no máximo mayhempolicepleasse
Barra de procurado no mínimo nopolicepleasse
Clima chuvoso [illegible]lovescotland.
Clima enevoado [illegible]weasoup.
Clima ensolarado sk[illegible]anreforme
Clima nublado [illegible]likescotland
Destruir todos os carros bangbangbang
Dinheiro extra [illegible]fiwearichman
Escolher roupa [illegible]liked'essing.p
Habilitar armadura 100% [illegible]ur[illegible]
Habilitar veículo tanque 'Rhino' giveusatank
Jogo mais sangrento nastylimbscheet
Pedestres lutam entre si weaponsforall
Pedestres malucos itsallgonnaaac
Recarregar energia gesundher
Todas as armas gunsgunsguns
Todos os pedestres atacam você nobodylikesme
Veículo voador hittydihtybt
Veículos invisíveis anticsetofwheels

Duke Nukem: Manhattan Project

DUKE DETONANDO GERAL

Quando estiver jogando, aperte pause para ver a janela console. Depois digite um dos códigos a seguir.
Suicídio kill
Ganhar 50 nukes give nuke
Ganhar 100 ego give health
Jet pack give jetpack.
Vida extra give life
Jogo câmera lenta no pause matrix
Marcar segredo achado give secret*
Personagem invencível g_n_god.
Todas as armas e itens give all.
Todas as armas give ammo

GAME BOY COLOR

Wolfenstein 3D

É BALA QUE QUEREM!

Pause o jogo e pratique as seguintes abaixo na área de options, enquanto segura os botões L e R. Um som confirma se a dica funcionou. Se acabar sua munição, você deverá repetir o código das armas.
Todas as armas, muita munição e energia total A, B, B, A, A, A, A, A.
Invencibilidade A, A, A, A, B, A, A, A.

Sonic Advance

1 TÁ COM SAUDADES?

Jogar no modo clássico Use este truque para que Tails fique lhe seguindo como acontecia em Sonic 2 e 3. Na tela de seleção de personagem, selecione Sonic e pressione UMA. Agora selecione Tails e pressione BAIXO. Depois disso, vá até Knuckles e pressione o botão L. Agora vá até Amy e pressione R. Volte até Sonic e pressione A, fazendo tudo direitinho, você ouvirá um som. Agora durante o jogo, Tails irá seguir Sonic por todos os lados.

CROMO CARDS

ENVELOPE COM 4 CROMO CARDS

só R$ 1,00

Agora você pode curtir as aventuras de Goku e seus amigos em um livro ilustrado incrível! São ***112 Cromo Cards*** *para guardar e colecionar, com as melhores imagens, as grandes cenas de luta e muitas curiosidades no versos, com informações dos heróis e de toda a história!*

12 Cromo Cards especiais,

Saiba mais em www.heroi.com.br

Peça também o Livro Ilustrado!

CONRAD EDITORA

Códigos para GameShark

ATENÇÃO: o código mestre deve estar ligado para que os outros códigos funcionem.

2002 Fifa World Cup

Código mestre
[illegible]

Equipe A com o pontos
[illegible]

Equipe A com 10 pontos
[illegible]

Equipe A começa com 3 gols
[illegible]

Equipe B com o pontos
[illegible]

Equipe B com 10 pontos
[illegible]

Equipe B começa com 3 gols
[illegible]

Carregamento automático para Shotgun
[illegible]

Carregamento automático para Sting
[illegible]

Carregamento automático para Stim a.plus
[illegible]

Carregamento automático para Stim MKII
[illegible]

Primeiro gol vale 3 para equipe A
[illegible]

Primeiro gol vale 3 para equipe B
[illegible]

Terminar o tempo de jogo (apertar Select)
[illegible]

Vitória instantânea para equipe A (apertar L1 + L2)
[illegible]

Vitória instantânea para equipe B (apertar R1 + R2)
[illegible]

Headhunter

Código mestre
[illegible]

Acesso a sala Star Locker (você não consegue ir completar o jogo normalmente com este truque ativado)
[illegible]

Adrenaline infinita
[illegible]

Andar através das paredes (R3; ligar, L3; desligar)
[illegible]

Baixo tempo total, para o modo VR
[illegible]

Carregamento automático para Missiles
[illegible]

Carregamento automático para Scorp Neuro
[illegible]

Carregamento automático para Shotgun
[illegible]

Carregamento automático para Sting
[illegible]

Carregamento automático para Stim a.plus
[illegible]

Carregamento automático para Stim MKII
[illegible]

Energia infinita
[illegible]

nimigos mortais
[illegible]

nimigos não atacam
[illegible]

Máxima pontuação Ski
[illegible]

Modo framed
[illegible]

Mostrar informação Audio debug
[illegible]

Mostrar informação Bike debug
[illegible]

Mostrar informação Enemy debug
[illegible]

Mostrar informação Stream debug
[illegible]

Munição infinita
[illegible]

Personagem imortal
[illegible]

Kengo: Master of Bushido

Código mestre
[illegible]

1 golpe para vencer (jogador 1)
[illegible]

1 golpe para vencer (jogador 2)
[illegible]

Energia infinita (jogador 1)
[illegible]

Energia infinita (jogador 2)
[illegible]

Fácil lição 1
[illegible]

Fácil lição 2
[illegible]

Fácil lição 3
[illegible]

Fácil Strike Post
[illegible]

Fácil Waterfa
[illegible]

Fácil Zen Meditation
[illegible]

Máxima Agility
[illegible]

Máxima Insight
[illegible]

Máximo Attack Power
[illegible]

Máximo Attack Speed
[illegible]

Máximo Jogador 2
[illegible]

Máximo Spirit
[illegible]

Modo Bike
[illegible]

Sem Jogador 1
[illegible]

Sem Jogador 2
[illegible]

Burnout

Código mestre
[illegible]

Habilitar modo survival
[illegible]

Habilitar todas as pistas
[illegible]

Habilitar todos os face-offs
[illegible]

Habilitar todos os veículos
[illegible]

Turbo infinito (aperte L1)
[illegible]

nfinitos cont-nues
[illegible]

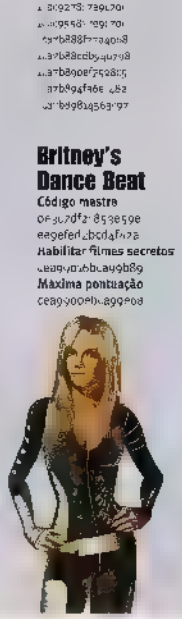
Melhor volta e máximo status
[illegible]

Britney's Dance Beat

Código mestre
[illegible]

Habilitar filmes secretos
[illegible]

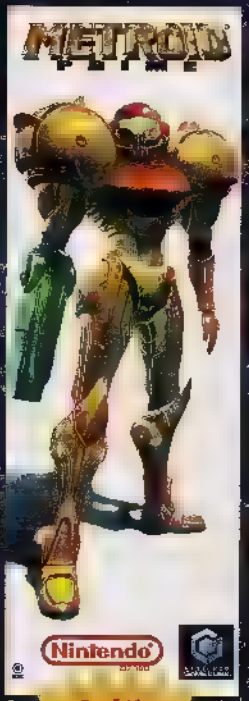
Máxima pontuação
[illegible]



EDIÇÃO DE COLECIONADOR

SAIBA TUDO SOBRE A E3

Uma matéria completa com os melhores games do ano!



Grátis
PÔSTER GIGANTE
Metroid Prime
capa folder destacável

E ainda:

Super Classics: a história da Tecmo, criadora de Monster Rancher

Detalhes sobre Lord of the Rings: The Two Towers, para Game Boy Advance

Peça em seu jornaleiro

CONRAD EDITORA

Por Fabio Pancheri

Um futebolzinho, onegaishimasu*

A primeira investida aconteceu em 1975. Decidido a arredondar a bola americana, Pelé saiu do Brasil rumo a Nova York. Lá, ao lado do astro alemão Beckenbauer, o eterno Rei do Futebol (ou soccer, como dizem os gringos) consagrou-se campeão pelo Cosmos. Mesmo assim não deu. O New York Cosmos foi desfeito e para o nosso rei restou uma homenagem... um cartucho para o saudoso Atari 2600 que trazia a sua imagem e nome: *Pele's Soccer*.

A segunda tentativa foi digna do ataque tricampeão formado por Jairzinho, Tostão e Pelé da seleção de 70. Objetivando tornar o "soccer" popular na terra do tio Sam, a FIFA leva a Copa do Mundo para os EUA. O Brasil conseguiu o tetra em cima da Itália e a liga americana Major League Soccer ganhou destaque, mas, apesar do esforço, o futebol de bola redonda rivaliza em popularidade com o golfe. Nem mesmo grandes games, a Copa de 94 rendeu. Trouxe-nos (como esquecer) *Tony's Meola Soccer* – game do goleiro e capitão da seleção americana que, no ano seguinte ainda apareceu numa peça da Brodway intitulada "Tony and Tina's Wedding". O ano é de Copa, mas a revista é de videogames. Apesar do amigo leitor achar que este colunista que lhes escreve está delirando, é exatamente disto que estamos falando. Afinal, tudo seria mais redondo se Pelé ou FIFA tivessem emplacado o "soccer" nos EUA. "Trocando em miúdos, enquanto a bola preferida dos americanos for a oval, nós aqui seremos obrigados a viajar em menus japoneses para nos divertirmos com uma pelota virtual. A popular e consagrada série *Winning Eleven*, da Konami, é um bom exemplo desse dilema. O jogo ganhou sua segunda versão para PS2 no Japão, mas, infelizmente, nenhuma delas têm data para estrear nos EUA. O galinho Zico teve mais sorte que Pelé: foi para o Japão para promover a J. League, se tornou ídolo nacional e recebeu alguns jogos durante a sua passagem por lá. Como muitos, esses não cruzaram o Pacífico e passaram despercebidos entre nós brasileiros.

A realidade é que se não fosse pelas exceções, estaríamos todos na reserva. *FIFA Soccer* é uma delas. Para a alegria dos fãs do futebol eletrônico, a americana Electronic Arts não deixa os peladeiros virtuais na mão e nos brinda com uma versão atualizada do jogo todo santo ano, desde 94. Além desse, há ainda alguns games europeus e poucos títulos japoneses que vencem a antipatia Ianque – *Virtua Striker*, da Sega, é um deles. Até quando o País do Futebol ficará na segunda divisão dos videogames? Ao que tudo indica, durante um bom tempo... A Copa Japão/Coréia veio e foi, e com isso, a janela para o lançamento de jogos de futebol nos EUA se fechou. Para nós, resta torcer por uma reviravolta na Copa da Alemanha, em 2006, ou fazer um curso intensivo de japonês para aproveitar a goleada de jogos que foram lançados no Oriente este mês. A bola é sua e a escolha também.

Fabio Pancheri tem 34 anos e é editor do site UOL Jogos

*onegaishimasu – por favor

A TRILHA SONORA DO FUTURO

As mudanças do universo musical na era do entretenimento eletrônico: os 50 artistas que estão mudando o cenário musical na era da tecnologia, e os 20 músicos brasileiros que você ainda vai ouvir falar.

E MAIS:

- Musas geradas por computador
- E3: a maior feira de games do mundo
- Banda larga no Brasil
- Fazendo música no Game Boy

Peça ao seu jornaleiro.

CONRAD EDITORA

VIDA ETERNA, REENCARNAÇÃO, DIMENSÕES PARALELAS E PRINCIPALMENTE COMO PASSAR DA QUINTA FASE.

CANAL DE JOGOS DA AMERICA ONLINE. DICAS, TRUQUES E SEGREDOS PARA DETONAR QUALQUER GAME MAIS FÁCIL DE DETONAR.

RETRO AVENGERS

LIGUE JÁ E ASSINE: 0800 702 9090

AMERICA online

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com